STAR GLADIATOR

EPISODE:I FINAL CRUSADE

プレイステーション版

スターグラディエイター パーフェクトガイドブック

大宇宙格闘指南書

ファミ通 編集部責任編集

プレイステーション版

スターグラディエイター パーフェクトガイドブック

大宇宙格闘指南書

STAR GLADIATOR

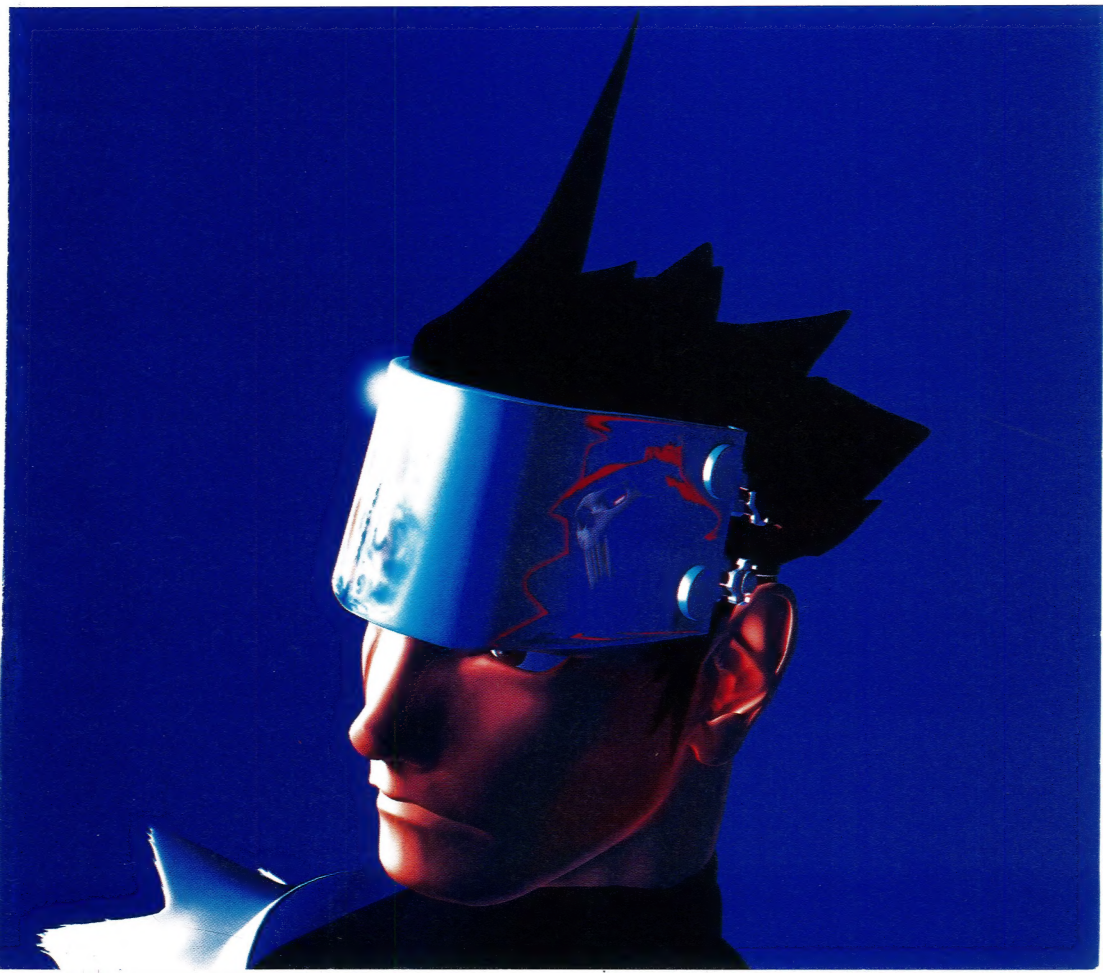
EPISODE:1
FINAL CRUSADE

STAR GLADIATOR
EPISODE:I
FINAL CRUSADE

スターグラディエイター パーフェクトガイドブック

大宇宙格闘指南書

ファミ通編集部責任編集



FOR BEGINNER

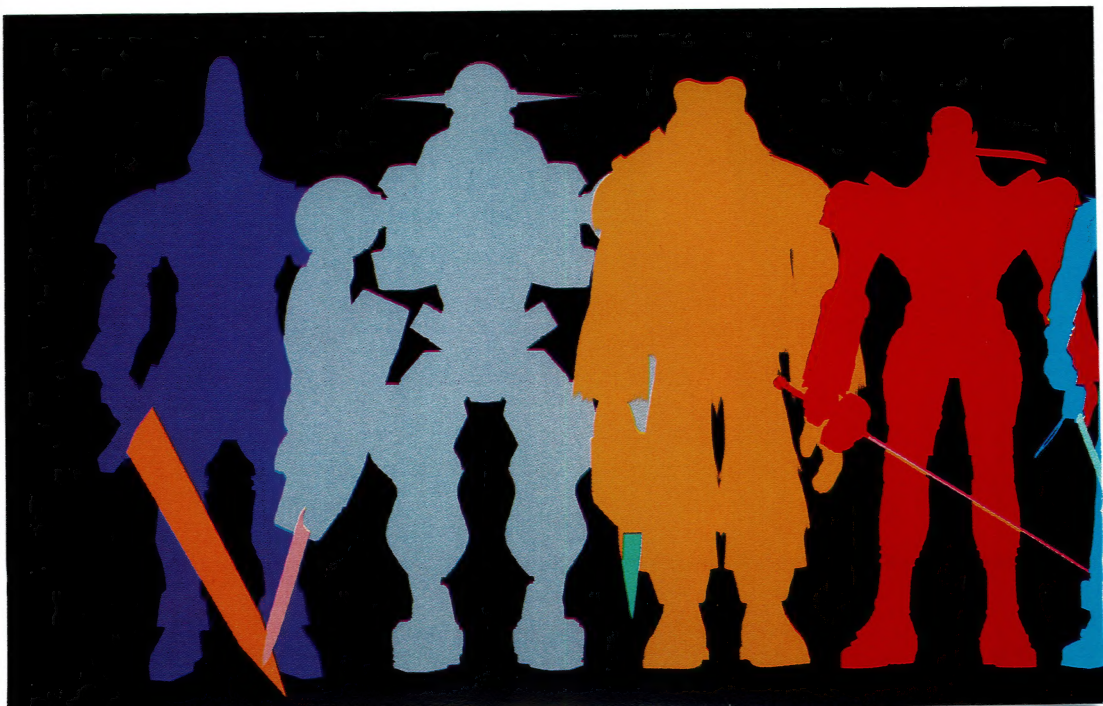
4

ゲームモード解説 6
ゲーム画面と勝利条件について 7
ボタンの役割と基本操作 8
プラズマコンボ 12
ダウン状態と起き上がり 14
背後攻撃 15
武器の持ち替え 15
隠しキャラクターを使おう 16
『スタグラ』の隠し技を一挙公開! 17

FOR EXPERT

18

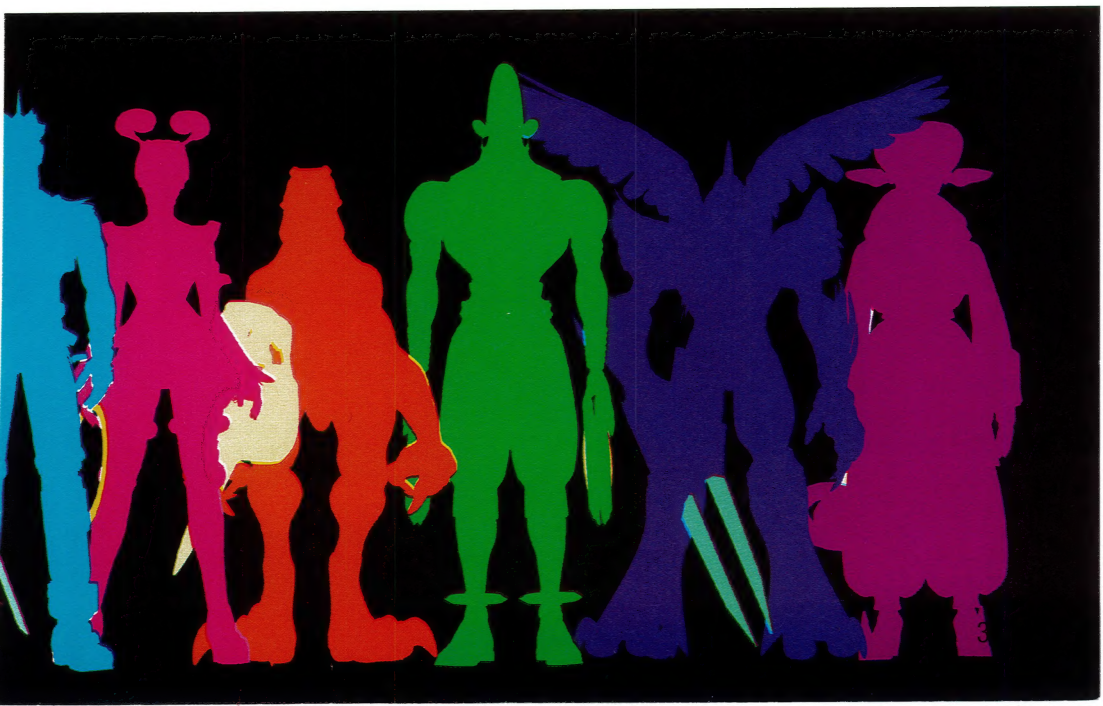
ハヤト 20
ジューン 30
ガモフ 40
サターン 50
ゴア 60
ゲレルト 70
ベクター 80



リムガル——90
ゼルキン——100
ビルシュタイン——110
ブラッド——120
カッパ——130

FOR MASTER——140

VSハヤト——142
VSジューン——143
VSガモフ——144
VSサターン——145
VSゴア——146
VSゲレルト&カッパ——147
VSベクター——148
VSリムガル——149
VSゼルキン——150
VSビルシュタイン&ブラッド——151
アーケードモードを6分以内にクリアーせよ——152
スーパービルシュタインを倒せ!——154
『スタグラ』世界の創造者たち〜開発者インタビュー〜——156



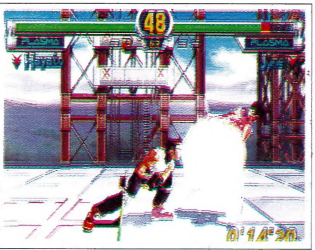
FOR BEGINNER

基礎からの『スタグラ』

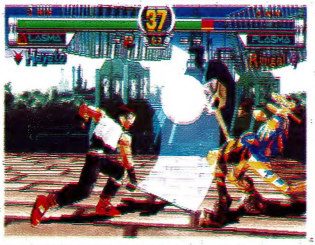
この章では、本ゲーム『スターグラディエイター』はもちろんのこと、3D格闘ゲームは初めて体験するというプレーヤーにあわせて、ボタンやキーの操作に始まり、画面の見かたやプラズマコンボの解説から隠し技に至るまで、ゲームシステムの基礎となる点をできるだけ詳しく解説しておいた。ソフトに付属の取扱説明書に目を通したあとは、この章をじっくり熟読し、スタグラマスターへの礎を着実に築いていってほしい。

ゲームモード解説

ARCADE MODE
●アーケードモード



コンピューターが操作するキャラクターと対戦するモード。一般的に、ひとりプレーとか、CPU戦などと言われているモードだ。このモードをクリアーすると、エンディングを見ることができる。

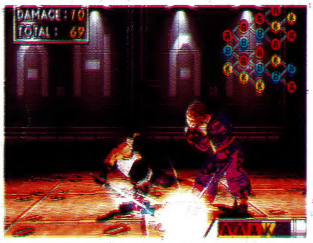


VS MODE
●バーサスモード

こちらは、ふたつのコントローラーを使って人間対人間で対戦するモードだ。もちろん1回対戦するごとに勝ったほうも負けたほうもキャラクターを変更できるので、いろんなキャラクターを使って楽しもう。

GROUP BATTLE MODE
●グループバトルモード

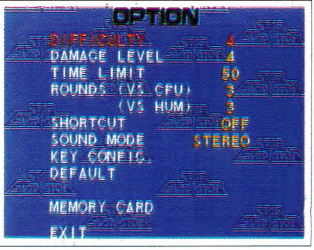
2チームにわかれ、1人から5人までのキャラクターを選んで戦う団体戦。1人対5人なんてのもできるぞ。対戦相手がCPUか人かとライフが増えるか増えないかを決定したら、使う人数とキャラを選んでゲーム開始。



TRAINING MODE
●トレーニングモード

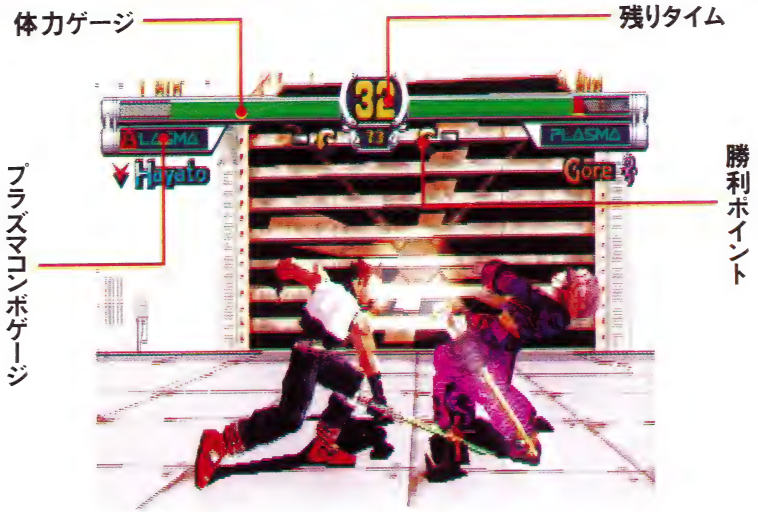
おもに、必殺技やプラズマコンボを出す練習をするためのモード。技を出しながら攻撃力のチェックもできるぞ。ただし、この攻撃力はCPUキャラクターを相手にしたときのもので、対戦での数値とは多少異なる。

OPTION
●オプション



ゲームの難易度やダメージレベル、ボタン配置を変更したり、セーブを行なったりするモード。このゲームではセーブは自動的には行なわれないため、隠しキャラクターを使えるようにしたあとは、必ずここでセーブを。

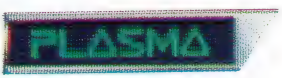
ゲーム画面と勝利条件について



勝利条件の種類

勝利条件は３つある。まず、相手の体力をゼロにした場合のKO勝ち。次に相手がリングの外に出てしまった場合でのリングアウト勝ち。そして最後に、タイムが０になったときに体力が相手より多かった場合でのタイムオーバー勝ちだ。画面に表示される勝利マークは全部で５つあり、PはパーフェクトKO勝ち、VはKO勝ち、矢印はリングアウト勝ち、時計はタイムオーバー勝ちをそれぞれ示している。また、ドロー、ダブルKO、ダブルリングアウトになった場合には、すべてDが表示される。

プラズマコンボゲージとは……



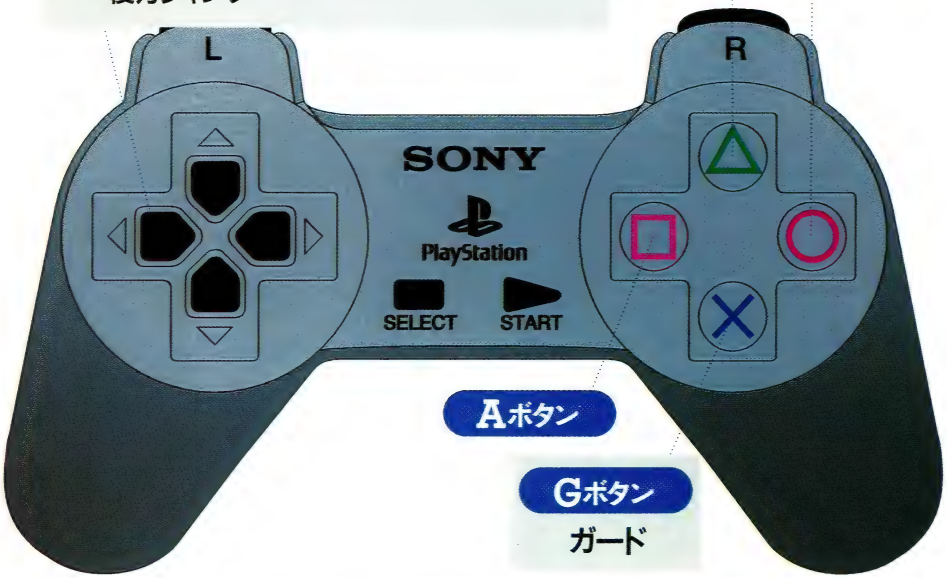
プラズマコンボゲージとは、プラズマコンボを出したときにアイコンが表示されるウインドーのこと。アイコンの色は押したボタンと対応しており、Aが赤、Bが青、Kが黄色で表示される、さらに攻撃判定によってアイコンの形が変わり、正方形は上段攻撃、上向きの三角形は中段攻撃、下向きの三角形は下段攻撃を意味しているのだ。また、この窓に〝PLASMA〟の文字が表示されているときはプラズマストライクが使える。ゲーム中は、この大事な情報を表示するプラズマコンボゲージから目を離すなよ。

ボタンの役割と基本操作

方向キー

※コマンドはキャラクターが右向きのときのものです

→前進　←後退
→→前方ダッシュ　←←後方ダッシュ
→→(入れっぱなし)走る　↓or↘or↙しゃがむ
↑垂直ジャンプ　↗前方ジャンプ
↖後方ジャンプ



特殊なボタン操作

■クイックコンティニュー

SELECTを押しながらスタート

アーケードモードでゲームオーバーになったときに、キャラクターを変更しないでゲームを続ける場合は、このコマンドを入力だ。ロード時間なしですぐにゲームを再開できる。

■リセット

L1, L2, R1, R2と
SELECTを押した状態でスタート

このコマンドを入力すれば、どのモードのいかなる状態からも、リセットをかけてタイトル画面に戻ることができる。いちいちポーズをかけてからリセットするのがめんどくさいという人のためのコマンドだ。

A

縦斬り

武器を縦に振り下ろす、または振り上げる攻撃。攻撃判定は縦に広く、ダウン中の相手に当てることのできる技もある。真横移動や回り込み移動でかわされやすいのが欠点。

B

横斬り

水平に武器を振る攻撃。横に攻撃判定が広く、真横移動や回り込み移動されても空振りしないという利点があるが、攻撃判定が上段のものが多く、ガードされやすい。

攻撃とガードの関係

投げ以外の攻撃技は、上段攻撃、中段攻撃、下段攻撃の３種類に大きく分けることができる。上段攻撃は、しゃがみこむことで回避でき、立ちガードも可能な攻撃、中段攻撃は立ちガードしないと食らう攻撃、下段攻撃は、しゃがみガードしなければ防げない攻撃だ。ただし、中段攻撃の一部に関しては、しゃがみガードでもガードすることが可能な技がある。

	立ちガード	しゃがみガード
上段攻撃	○	○
中段攻撃	○	×
下段攻撃	×	○

K

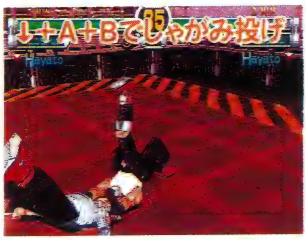
キック

Ｋボタンを押せば、キック、もしくは体の一部を使った打撃攻撃が出る。武器を使わない攻撃のため、プラズマリバースで反撃されないということが大きな特長だ。

A+B

投げ

立っている相手を投げる技、しゃがんでいる相手を投げる技、背を向けている相手を投げる技の３種類にわけられる。ガードしている相手にも有効なのが、大きな利点。



↑+AorBorK

ジャンプ攻撃

自分がジャンプ中、つまり空中にいて、相手がダウンしていない状態で攻撃ボタンを押すとジャンプ攻撃になる。離陸直後に出した場合と間をおいて出した場合とでは技が異なるぞ。とくに、離陸直後の技は出るのが速いので、相手の攻撃を迎撃するのに役立つだろう。ちなみに、攻撃判定はすべて中段だ。

離陸直後に

AorB

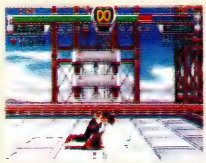
K

空中で

AorB

K

ダウン攻撃の存在



相手がダウンしているとき↑＋Aか↑＋Bまたは↑＋Kのコマンドを入力すると、ダウンしている相手への追い打ち攻撃が出る。

➡➡+AorBorK

ダッシュ攻撃

相手と少し離れた間合いで➡➡（２回目の➡は入れっぱなしにしておくこと）と方向キーを入力すると、キャラクターはダッシュをする。この状態でA、B、Kのいずれかのボタンを押すことでくり出される攻撃がダッシュ攻撃だ。この攻撃はボタンによって出る技が異なり、基本的にA or Bでタックル攻撃などの打撃技が、Kでスライディング、もしくは飛び蹴りのような技が出る。

また、ボタンだけでなく、キャラクターによってもどういう技が出るか大きく異なるので、どのキャラクターにどんな技があるかは、それぞれのキャラクターのコマンド表を見て確認してもらいたい。

走り中にAorB

走り中にK

特殊なダッシュ攻撃

双龍

走り中にBB

ハヤト専用のダッシュ攻撃の双竜。１発目のダッシュB（独竜）が当たった場合でも、２発目のBは連続にならない。攻撃判定は特殊中段なので、しゃがみガードされると防がれてしまうという弱点がある。

キック・ソル・テル

走り中にK+G

ゲレルトのジャンプ２段蹴り中段攻撃。１発目のキックが当たれば相手は浮き、２発目のキックが空中コンボとして連続でヒットするのだ。

『スタグラ』ならではの操作

←+A(B)+G　プラズマリベンジ

相手の武器攻撃を受け流し、隙ができたところに反撃技を叩き込む攻撃。ほかのゲームでは俗に〝当て身技〟と呼ばれている技だ。←＋Ａ＋Ｇで縦斬り、←＋Ｂ＋Ｇで横斬りを返すことができる。入力と相手の斬りの種類が違ったときは反撃は失敗し、攻撃を受ける。

↑対縦斬り用のプラズマリベンジは、体が赤く光る。

↑反撃成功。相手はプラズマリベンジをガードできない。

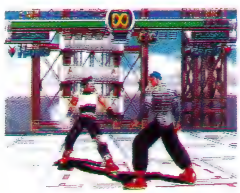
→+A(B)+G　プラズマリフレクト

相手の攻撃を受け流して、大きな隙を作る技、それがプラズマリフレクト。プラズマリフレクトを受けた相手はしばらく行動不能になり、こちらの攻撃をガードできない。↘＋Ａなのどの技で浮かせたり、←＋Ｂで後ろを向けておいてから投げを狙うと効果的。

↑対縦斬り用を出すと体が赤く光るのはリベンジと同じ。

↑大きく武器をはじくので、相手はしばらく行動不能に。

←+G　真横移動



↑移動距離が少ないぶん、移動時に生じる隙は小さい。

向き合った状態の相手から左右に動いて攻撃をかわすアクション。ゲーム画面では、手前または奥に移動したように見える。

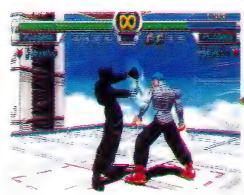
→+G　回り込み移動

↑真横移動よりも大きく移動し、相手の側面に回り込む。

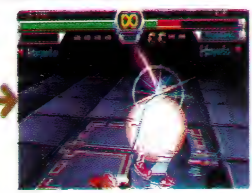
これも左右の移動だが、真横移動とは少々異なる。このような移動のことを３Ｄ格闘ゲームでは、俗に〝軸ずらし〟と呼ぶ。

A+B+K　プラズマストライク

体が「ピカーン」と光ったあとに出る突き攻撃がプラズマストライクである。攻撃が出るのは遅く、しかもガードされたときに反撃を確実に食らうのが欠点だ。しかし、攻撃力が非常に高いため、一発逆転用の技として使うことができる。相手の隙をついて決めよう。



↑A＋B＋Kと入力すると体が光って攻撃が出る。



↑プラズマストライクで相手をKOすると視点が変化する。

プラズマコンボ

プラズマコンボとは……

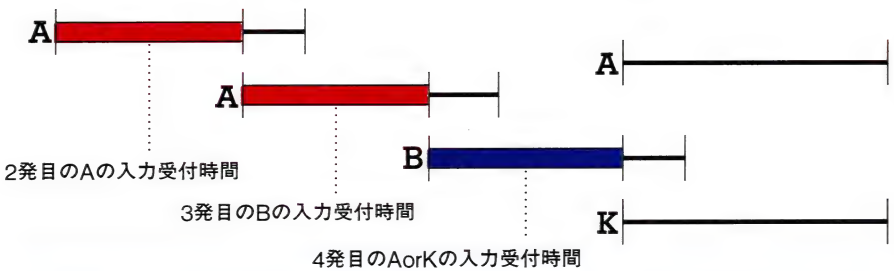
決められた順序で攻撃ボタンをタイミングよく押していくことによって発生する連係攻撃のこと。コンボの最後にコマンドを追加することによって、プラズマファイナルという強力な技を出すことができるものもある。

⬆プラズマコンボを５発出したあとにコマンドを入れると。

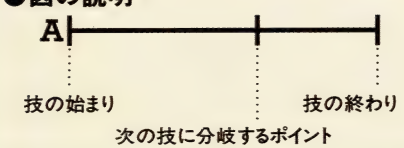
⬆プラズマファイナルが発動する。このゲームの醍醐味だ。

プラズマコンボの入力法と性質

AABAまたはAABKと入力する場合



●図の説明



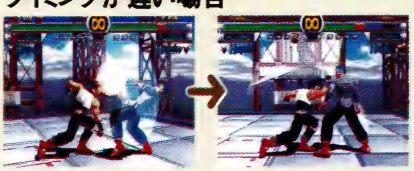
まずは、上の図を見てもらいたい。たとえばAABと入力する場合は、２発目のAは１発目のAに続けて入力してよい。これは、１発目のAを出した瞬間から２発目のAの入力を受け付けるしくみになっているためだ。

しかし、３発目のBは連続入力ではダメで、２発目のAが出はじめたあとですぐ入力するようにすること。４、５発目も３発目と同様。そして、決まったルートを通った場合に限り、６発目にプラズマファイナルが出る。

技の始まりとは、技のモーションがスタートする時間。次の技に分岐するポイントとは、次の技が発生する時間のことで、技の始まりからこのポイントまでに次の攻撃ボタンが押されていないと、コンボは継続しないことになる。

受付時間に出した場合

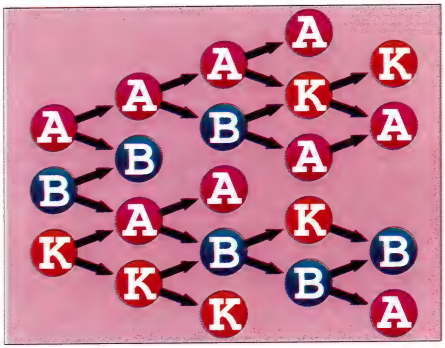
タイミングが遅い場合



3タイプのプラズマコンボの特徴

A TYPE

ハヤト、ゲレルト、ビルシュタイン、ブラッド、カッパ



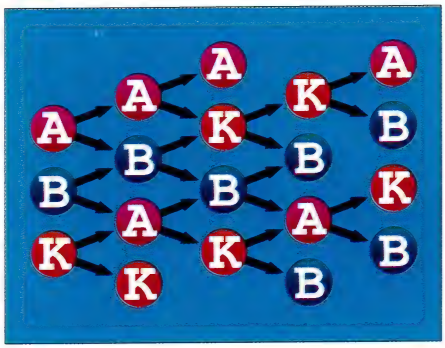
Aを4発連続で出すルートがあるのがAタイプの特徴。プラズマコンボを5発出せるルートは、大きく分けてA始動のものと、BorK始動のものの2通りある。

↑AA。ここはすべてのキャラクターが連続。

↑そして、AAAとAABの二択へ。強力だ。

B TYPE

ガモフ、サターン、ゴア、ベクター



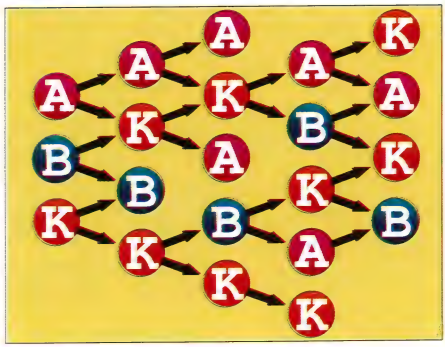
分岐が多いのがBタイプの特徴だ。サターンはA、BかRスタート、その他のキャラクターは、A、B、Kのいずれの技でプラズマコンボを始動してもファイナルまで伸ばせる。

↑どの技で始動しても5発までコンボを出せる。

↑ガモフのBAKBは、リングアウト狙いの技だ。

K TYPE

ジューン、リムガル、ゼルキン



Kを4発連続で出せるのがKタイプの特徴。しかし、Kボタンを押した時点でプラズマコンボのルートは、KKKもしくはKKBにほぼ限定されるので、相手に技を読まれやすい。

↑ふだんはAKなどの連続になる組み合わせを使う。

↑勝負をかけるときは、KKKKのコマンドだ。

ダウン状態と起き上がり

空中にいるときや背を向けているとき、あるいは特定の技で攻撃を受けるとキャラは倒れ、このことをダウンするという。ダウン状態にはうつ伏せと仰向けがあり、起き上がりかたが多少異なる。

仰向け

うつ伏せ

起き上がりかたの種類と性質

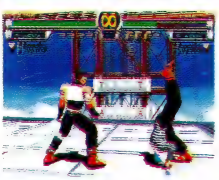
起き上がりかたは大きく分けて3種類ある。その場起き上がりと前方起き上がり、そして後方起き上がりだ。さらに、起き上がり途中にコマンドを入れることによって、起き上がり攻撃を出すこともできる。これらに2種類のダウン状態を組み合わせれば、じつにさまざまな起き上がりかたがあることになる。

その場起き上がり　無操作

ダウンしていた場所からほとんど移動せず、そのまま立ち上がるのがその場起き上がりだ。相手に起き上がりを狙われやすいのが欠点。

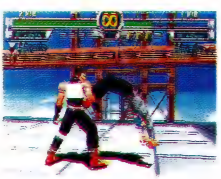
前方起き上がり　→

ヘッドスプリングを使っての起き上がり。起き上がるのがす速いのが特徴だ。相手と間合いが離れているときに使うといいだろう。



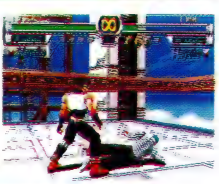
後方起き上がり　←

後転してからの起き上がり。後転するため、相手との間合いは当然離れる。起き上がりを攻められそうなときに使うといいだろう。



横転起き上がり　G

その名のとおり、横に転がってから起き上がる。す速く横転したいときは、事前からGボタンを押しっぱなしにしておけばよい。

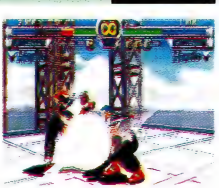


起き上がり蹴り　K

起き上がりざまに回し蹴りを食らわせる技。その場、前転、後転、横転のいずれの起き上がりからでもくり出すことができる。

起き上がり下段蹴り　↓+K

起き上がりざまに下段蹴りをくり出す。起き上がり蹴りと組み合わせれば、中段攻撃と下段攻撃の二択をかけることができる。



起き上がり対空攻撃　↑↓+K

起き上がりざまにジャンプ攻撃をくり出す。おもに、起き上がりにジャンプ攻撃を重ねられたとき用の攻撃だ。攻撃判定は上段。

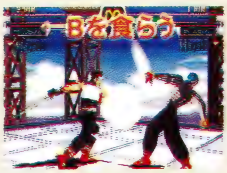
背後攻撃

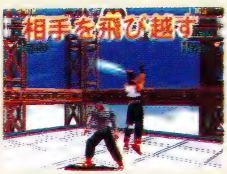
背後攻撃とは……

背を向けた状態から、相手の方向に振り向きながら攻撃する。相手に背を向けたときは、迷わずこの背後攻撃を出すといい。この攻撃は出るスピードが速く、Aと同じ、もしくはそれ以上という性能のいい技なのだ。ガードされても反撃を受けない技がほとんどなので、安心して使おう。

相手に背を向ける状況

相手に背を向けるのは、←＋Bを食らうかジャンプで相手を飛び越したあとがほとんど。技を出すことによって、わざと振り向いて背を向けるということもできる。



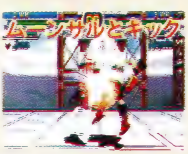


背後攻撃の種類と性質

背後攻撃は、どのボタンを押しても同じ攻撃が出るのが特徴。たとえレバーと組み合わせても、上段攻撃と下段攻撃の２通りの背後攻撃しか出すことができない。

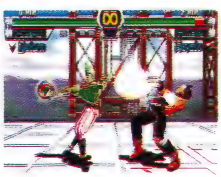
特殊な振り向き攻撃

独自の背後攻撃を持っているキャラクターは多い。もちろん、技によってモーション、攻撃判定ともに大きく異なる。どのキャラが持っているかはコマンド表で確認してほしい。



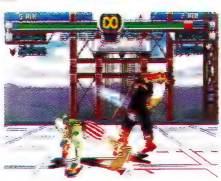
振り向き上段攻撃　AorBorK

振り向きざまの上段攻撃。とくに攻撃の出るのが速いとか、隙が少ないなどといった利点はない。したがって、あまり使う必要はないだろう。



振り向き下段攻撃　↓↑Aor↓↑Bor↓↑K

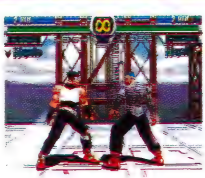
振り向き下段攻撃は、ガードされても反撃を受けないため、振り向き上段攻撃よりも使用頻度は高い。背を向けたときには、この技を出そう。



武器の持ち替え

←＋Bなど特定の技を出すと、武器を反対の手に持ち替え、前に出す足が左足から右足になる。互いに同じ足が前の状態を正位置、別々の足を前に出している状態をハの字という。覚えておこう。

正位置



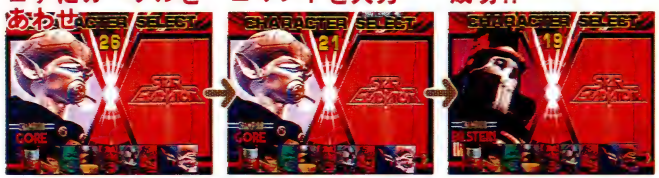
ハの字

隠しキャラクターを使おう!

ビルシュタイン出現コマンド

セレクトボタンを押しながらカーソルをゴアにあわせて
G,K,G,K,A,A,A,B,B,B,G+K

ゴアにカーソルをあわせ → コマンドを入力 → 成功!!



アーケードモード10人目の相手、ビルシュタインが使えるコマンド。このコマンドは、アーケードモードで入力すること。それ以外のモードでやってもムダだぞ。

カッパ出現コマンド

セレクトボタンを押しながらカーソルをハヤトにあわせて
K,A,B,A,G,A,B,A,K,A,G+B

ハヤトにカーソルをあわせ → コマンドを入力 → カッパ出現!!

ビルシュタインを出したあとにコマンドを入れないとダメ。ちなみに、アーケードモードで3人目を倒したときにタイムの下2桁が00だと、乱入者としてカッパが登場。

ブラッド出現コマンド

セレクトボタンを押したままでカーソルをビルシュタインにあわせて
G,A,G,A,G,Aを押し、カッパにカーソルを移動後
K,B,K,B,K,B,L1+R1

カッパを出現させたあとにこのコマンドを入れると、ブラッドが使えるようになる。このブラッドは、アーケード版では使えない、PS版のオリジナルキャラクターだ。

 ※このページのコマンドは、最後までセレクトボタンを押したまま入力して下さい。

『スタグラ』の隠し技を一挙公開!

Wallモード

方法 アーケードモードをクリアーする

リングの端に見えない壁ができ、絶対にリングアウトにならなくなるというモードがWallモードだ。このモードの特徴は、相手を浮かせたときの高さが半端じゃなく、通常のモードでは考えられない連続技が入ること。ハチャメチャでおもしろいから、とにかく遊んでみよう。

←ほら、相手が壁に当たってるのがわかるかな?

暗闇モード

方法 次のステージに行くときに ↓+L2+R2を入力し続ける

画面がうす暗くなり、相手の動きを武器の光でしか捕らえられなくなる。アーケードモード、バーサスモードなど、どんなモードで遊んでいても、コマンドを入力すればいつでも暗闇モードにすることができるぞ。親に内緒で夜中にこっそりと遊ぶときには便利なコマンドか!?

←画面全体が夜のように真っ暗になるのだ。

ランダムメンバーセレクト

方法 グループバトルモードでメンバー選択時にセレクト+スタート

グループバトルモードでプレーするときにこのコマンドを入れると、コンピューターがランダムでキャラクターを選んでチームを作ってくれるのだ。どのキャラクターを使おうかといつも悩みまくっている人や、グループメンバーを公平に選んでもらいたい場合にオススメだ。

←コンピューターが勝手にメンバーを選んでくれるぞ。

デフォルメキャラで遊ぼう!! 変更

方法 ラウンド開始まえから、 →+○+□を押しっぱなしにする

ラウンド開始まえとは、キャラを選択してから画面から切り替わるまでという意味。キャラの顔と足が大きくなってかわいらしい戦闘が楽しめるぞ。ちなみに、2人でデフォルメするためには、1P、2P側ともコマンドを入力する必要がある。真剣勝負に疲れたときに試してみてはいかが?

←クレーンゲームの景品みたいで笑っちゃうね。

はみだし隠し技 データのセーブしている最中、↓+L1+R1のコマンドを入力してみよう。セーブデータのアイコンがハヤトからゲレルトに変わるぞ。中年好みの貴女(貴男?)にオススメだ。

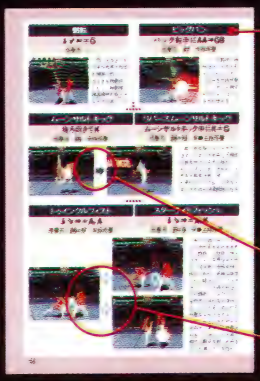
FOR EXPERT

キャラクター別 技解説

この章では、各キャラクターのコマンドや必殺技の性質、プラズマコンボ、連続技などを一挙に解説してある。"FOR BEGINNER"でゲームの基本をつかみ、ここでさらなるステップアップを目指すというわけだ。自分がふだん使用しているキャラのページを読むのはもちろんのことだが、ライバルがよく使うキャラや、自分の苦手なキャラのページを読んで研究することも、大いにプラスになるだろう。

技解説見かた

技解説のページには、キャラクターが持っている技のなかでとくに重要なものをピックアップして掲載してある。また、各技の攻撃力がトレーニングモードで表示されるものより小さな値になっているが、この理由については6ページ参照のこと。



技名
コマンド
攻撃力

このブロックは、上から順に技名、コマンド、攻撃力と攻撃判定を表している。また、コマンドはキャラが右向きのときのもので、左向きの場合は左右逆になる。

連係技がつながらない、つまり攻撃と攻撃のあいだに相手がGボタンを押すと、次の技がガードされるという意味の矢印。

連係技がつながる、つまり連続技になるという意味を示す矢印。当然、攻撃と攻撃のあいだにGをはさむことは不可。

HAYATO

ハヤト

HAYATO

本名：神崎隼人

国籍：日本

身長：176cm

体重：70kg

年齢：21歳

武器：PLASMA BLADE

世界をまたにかける賞金稼ぎ。孤児として生まれ、施設で育つ。そして施設の園長がだまされて作った巨額の借金を返すため、施設を抜け出し賞金稼ぎとなる。

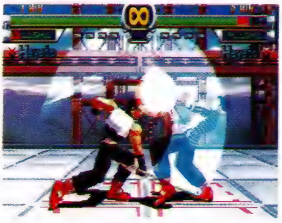
ほんとうに悪いやつしか賞金稼ぎの対象にしないため、思うように借金が返せずに困っていたハヤトは、スターグラディエイターの募集の広告を見つけ、その高額な賞金につられて参加する。

技名	コマンド	攻撃力	攻撃判定
縦斬り	A	27	中段攻撃
横斬り	B	23	上段攻撃
足刀	K	18	上段攻撃
天地斬	→+A	40	中段攻撃
烈空斬	→+B	36	上段攻撃
鋭刃脚	→+K	27	上段攻撃
月影	↘+A	16	上段攻撃
蛇刃	↘+B	32	上段攻撃
蛇腿	↘+K	27	上段攻撃
下段付き	↓+A	27	下段攻撃
払い斬り	↓+B	23	下段攻撃
水面蹴り	↓+K	18	下段攻撃
振り向かせ(武器持ち替え)	←+B	5	上段攻撃
円月	→↘↓↙←+A	68	上段攻撃
裏円月	→↘↓↙←+A押し続け	68	上段攻撃
紫電壱の太刀	↓↘→+B	32	中段攻撃
紫電弐の太刀	↓↘→+B, A	50	中段攻撃
紫電弐の太刀改	↓↘→+B, B	37	上段攻撃
紫電参の太刀	↓↘→+B, B, A	60	上段攻撃
鋭刃雷影脚	→+K, K	50	上段攻撃
小ジャンプ	K+G	−	−
飛燕	小ジャンプ中にAorB	23	中段攻撃
疾駆突	走り中にA	45	下段攻撃
独龍	走り中にB	32	上段攻撃
双龍	走り中にB, B	68	上段攻撃
疾風撃脚	走り中にK	50	上段攻撃
弧月	後ろ向きでA	36	中段攻撃
阿修羅・剣巨大化	↓↓↓	−	−
真阿修羅・剣超巨大化	↓↓↓, AA→GB	−	−
真円月	剣巨大化状態で→↘↓↙←+A	68	中段攻撃
修羅道・剣縮小化	剣超巨大化状態で↓↓↓	−	−
激塵破天	剣超巨大化もしくは縮小化状態で→←→←+K	45	投げ
紅蓮乱舞(3回まで連続入力可)	剣超巨大化もしくは縮小化状態で→↓↘+A	18	中段攻撃
極雷鳴斬	剣縮小化状態で→←→←→←+K	52	投げ
背負い投げ	A+B	45	投げ
巴投げ	↓+A+B	59	下段投げ
乱獄蹴	背後からA+B	69	背後投げ
白虎砲	→←+K	23	投げ

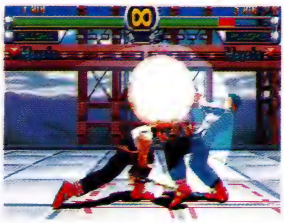
縦斬り

ハヤトの縦斬りのなかで飛び抜けて使いやすい技は、やはり➡＋Ａで出せる天地斬だ。この技は攻撃力が40と非常に高いうえに隙が少なく、ガードされた場合でも反撃を受けることはない。逆に⬇＋Ａは、たとえ相手に攻撃を当てた場合でも確実に反撃を受けてしまうので、決して使ってはならない。また、↘＋Ａで出る月影はうまくヒットさせると相手を浮かすことができるが、ガードされたときには出の速いＡなどの技で反撃されるため、あまり多用しないように。

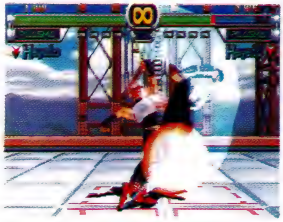
縦斬り
Ａ
攻撃力：27　中段攻撃



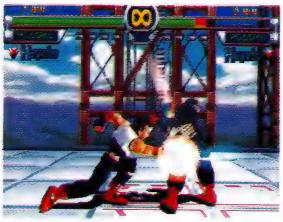
天地斬
➡＋Ａ
攻撃力：40　中段攻撃



月影
↘＋Ａ
攻撃力：16　上段攻撃



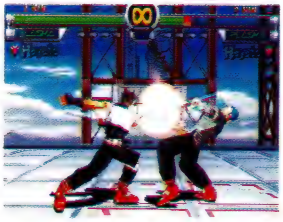
下段突き
⬇＋Ａ
攻撃力：27　下段攻撃



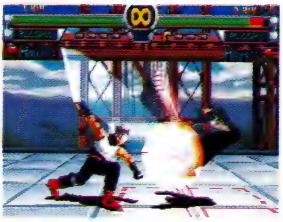
横斬り

横斬りは縦斬りにくらべて攻撃が出るのが遅く使いづらい。➡＋Ｂ、↘＋Ｂ、⬇＋Ｂはガードされると反撃されるので注意が必要。なかでも、⬇＋Ｂは当てたあとでも反撃されるので使わないように。

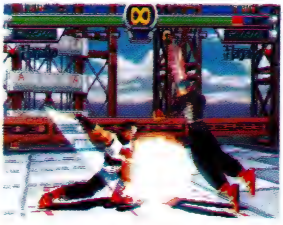
横斬り
Ｂ
攻撃力：23　上段攻撃



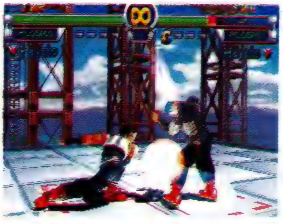
烈空斬
➡＋Ｂ
攻撃力：36　上段攻撃



蛇刃
↘＋Ｂ
攻撃力：16　下段攻撃



払い斬り
⬇＋Ｂ
攻撃力：23　下段攻撃



振り向かせ(武器持ち替え)
⬅＋Ｂ
攻撃力：5　上段攻撃

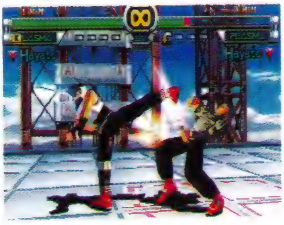
キック

ハヤトのキックは4種類あるが、4つの技ともダウンを奪うことはできない（鋭刃脚を鋭刃雷影脚に発展させた場合を除く）。しかし、たとえガードされても反撃を一切受けないという利点がある。また、ハヤトは武器で下段攻撃を仕掛けると当てた場合でも反撃されやすいので、下段攻撃はキックで行なうのがいいだろう。

足刀

K

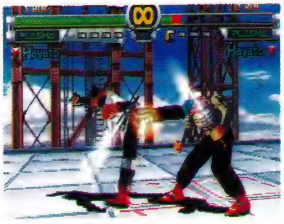
攻撃力：18　上段攻撃



鋭刃脚

→+K

攻撃力：27　上段攻撃



蛇腿

↘+K

攻撃力：27　下段攻撃

水面蹴り

↓+K

攻撃力：18　下段攻撃

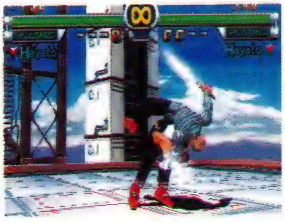
投げ

狙っていきたい投げ技は、白虎砲だ。攻撃力こそ23と低いが、空高く相手を投げるために空中コンボを決めることができる。ただ、投げを失敗したときの隙は非常に大きいので、使うのには勇気がいる。

背負い投げ

A+B

攻撃力：45



巴投げ

↓+A+B

攻撃力：59

乱獄蹴り

背後からA+B

攻撃力：69

白虎砲

→←+K

攻撃力：23

極雷鳴斬

剣縮小化状態で→←→←→←+K

攻撃力：52

弧月

後ろ向きでA

攻撃力：36　中段攻撃

振り向きざまの縦斬り。ガードされたときに出の速い技の反撃を受けてしまうため、手堅くいくなら反撃されない↓＋Bを使って攻撃しよう。

飛燕

K+G中にAorB

攻撃力：23　中段攻撃

K＋Gで小ジャンプしてから斬りつける技。通常のジャンプとちがい離陸時の隙がないため、下段攻撃をかわしながら攻撃できるのが特徴。

鋭刃雷影脚

→+K, K

攻撃力：27+23　上段攻撃

鋭刃脚からのソバットをくり出す技だ。キック攻撃なのでプラズマリバースされないのが強みだが、鋭刃脚が当たっても鋭刃雷影脚が連続にならないのが難点だ。また、鋭刃脚がガードされると無条件で鋭刃雷影脚もガードされてしまうため、反撃を受けやすいという欠点も持っている。相手に読まれないように。

円月

→↘↓↙←+A

攻撃力：68　中段攻撃

裏円月

→↘↓↙←+A押し続け

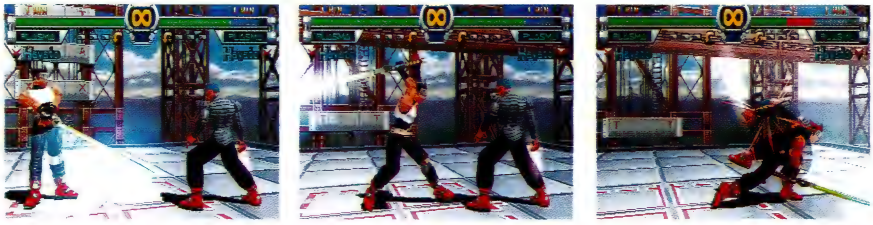
攻撃力：68　中段攻撃

真円月

剣巨大化状態で→↘↓↙←+A

攻撃力：68　中段攻撃

剣を大きく振りかぶってから、渾身の力を込めた一太刀を相手に浴びせる。強力だが、振りかぶりモーションがあまりにも大きいため、対戦で相手に当てるのは至難の技。攻撃判定が中段なのが救いか。



紫電弐の太刀

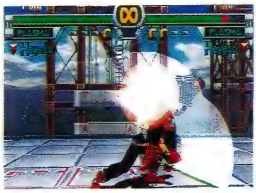
↓↘→+B, A

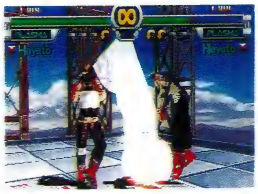
攻撃力：32+18　中段攻撃

紫電参の太刀

↓↘→+B, B, A

攻撃力：32+5+23　中➡上➡中段攻撃



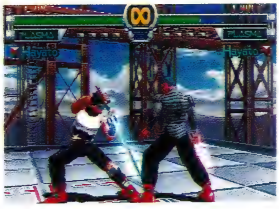


紫電弐の太刀をガードされたときは、武器や打撃だけでなく、投げ技での反撃をも受けるので多用は禁物。紫電参の太刀は、3発目を出すと見せかけ、相手を投げるのもいいだろう。

真阿修羅・剣超巨大化

↓↓↓, AA→GB

攻撃力：ー

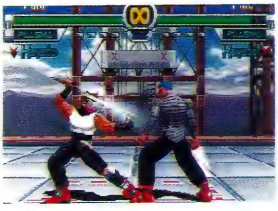


剣を縮小化するための中継点としてくり出す真阿修羅。このコマンド入力が成功したときには、剣に添えているほうの手が青白く光るのだ。

修羅道・剣縮小化

剣超巨大化時に↓↓↓

攻撃力：ー



極雷鳴斬という投げ技を使えるようになるのが縮小化したときの利点。再び剣を伸ばすためには、↓↓↓とコマンドを入れるか円月を出せばいい。

激塵破天

剣超巨大化or縮小化時に→←→←+K

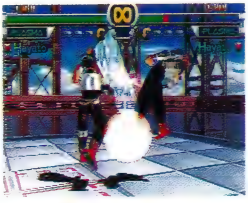
攻撃力：45　ガード不能

拳に気合いを溜め、その力を解放すると同時に拳を突き出す攻撃。しゃがんでいる相手には空振りする場合があるので注意。

紅蓮乱舞

→↓↘+A（3回まで連続入力可）

攻撃力：18(18、18)　上段攻撃

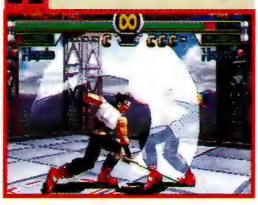


「ストリートファイターII」の昇龍拳に似た技だ。攻撃判定が上段のため、使いどころが非常に難しい。牽制用に使おう。

A プラズマコンボ

A TYPE

A 攻撃力：27　中段攻撃

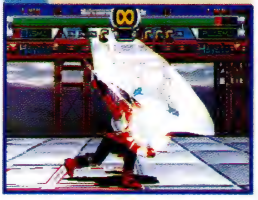


A 攻撃力：14　中段攻撃

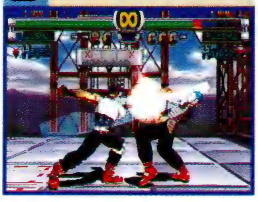
A 攻撃力：14　上段攻撃

B 攻撃力：14　下段攻撃

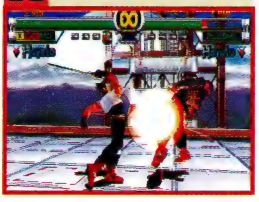
B 攻撃力：23　上段攻撃



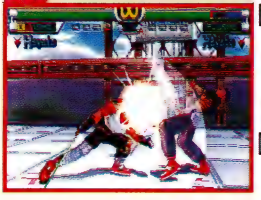
B 攻撃力：23　上段攻撃



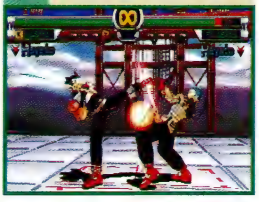
A 攻撃力：18　上段攻撃



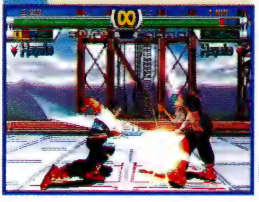
A 攻撃力：14　中段攻撃



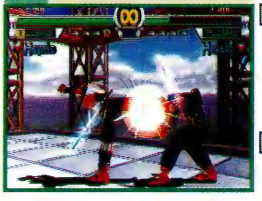
K 攻撃力：18　上段攻撃



B 攻撃力：14　下段攻撃



K 攻撃力：7　上段攻撃



K 攻撃力：23　中段攻撃

おすすめのプラズマコンボは？

連続で当たり、相手をダウンさせることのできるプラズマコンボはＢＢ。しかも攻撃の出るまでの時間が短いので、相手の技をガードしたあとの反撃用の技として使えば、かなりの威力を発揮するだろう。また、ＡＢはＡをしゃがんでいる相手に食らわせた場合にのみ連続になることに注意しよう。

プラズマファイナルへのルートは、ＡＡＡＫＡ、ＡＡＢＫＡ、ＡＡＢＡＡの３通り。連続攻撃のＡＡからＡとＢに分岐、そのあと合流し、再びＫとＡに分岐してからＡというのがファイナルルートへの流れである。４段目のＫの隙は小さいので、ファイナルを警戒して立ちガードしている相手に対して裏をかき、投げを決めることができるぞ。

この連係を使って勝て!!

プラズマコンボAAAK、AABを使った二択

ハヤトの主戦力は、なんといってもプラズマコンボAA。Aが当たれば2段目のAも連続になるのが強みだ。AAを出したあとは、AまたはBを出して相手のガードを揺さぶっていこう。A、Bのどちらの技もしゃがみガード可能ではあるが、プラズマリバースのコマンドはちがうので実際のところは二択に近いといえるだろう。Bは攻撃の出るのが遅くAなどの技で止められるという欠点はあるが、回り込み移動に対して有効。AAのあとに相手がしゃがむようなら、Gを押してからAだ。

プラズマリバースを想定した攻め

当然ながら、プラズマリバースを受けると、致命傷になりかねない。とくに、プラズマリフレクトからの←＋Bは要注意だ。プラズマリバースされないためには、キックを中心に攻撃を組み立てるといい。キックといっても鋭刃雷影脚を使うのではなく、KAKといったプラズマコンボを使うこと。こうすれば、ガードされても大きな隙を作ることはなく、大技で反撃されることもないだろう。

二択とは…

3D格闘ゲームにおける二択とは、攻撃を仕掛けられた側が2種類の攻撃回避方法(立ちガードとしゃがみガードなど)のうちからひとつの選択を迫られ、もしはずれると攻撃を食らってしまうような状態のことをいう。

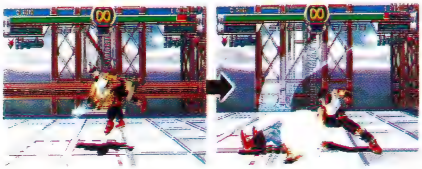
◀大技をガードされたときは……。

◀投げと下段攻撃の二択を迫られる。

連続技

疾風撃脚→弧月

ダメージ:66



走り状態でKの疾風撃脚を出して相手をダウンさせ、振り向き攻撃の弧月で追い打ちをかける連続技。たとえ疾風撃脚で相手を飛び越さなかった場合でも、Aを押せばダウン中の相手に当たるため、まったく問題ない。

振り向かせ（武器持ち替え）→KKBK

ダメージ:39

→＋Bを当てて背を向けた状態の相手に、KKBKを当てる。KKBKを当てるまえに、前方ダッシュで間合いを詰めよう。

白虎砲→紫電弐の太刀

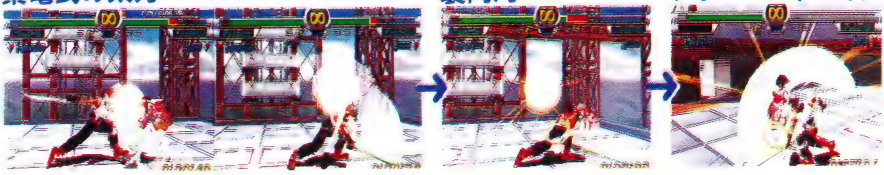
ダメージ:75

相手を空高く投げる白虎砲からの連続技。白虎砲の硬直がなくなると同時に紫電弐の太刀のコマンドを入力すること。

アーケードモードクリアーパターン

紫電弐の太刀を当てて相手を転ばせたら、後方ダッシュで相手の起き上がり蹴りの届かない間合いまで離れて裏円月を出そう。相手が後方起き上がりをしたときには裏円月が当たるぞ。それ以外の起き上がりをしたときは、裏円月は空振りするため、紫電弐の太刀を当てるところからやり直しだ。さて、みごと裏円月が当たれば相手は再びダウンする。そして相手が起き上がり攻撃を空振りしたところにプラズマストライクを当てればKOだ。

紫電弐の太刀　裏円月　プラズマストライク



JUNE

ジューン

JUNE

本名：June Lin Milliam

国籍：イギリス

身長：165cm

体重：49kg

年齢：17歳

武器：PLASMA CIRCLE

英国人の父と中国人の母を持ち、香港で生まれ育った新体操選手。彼女の父は生活のためにしかたなくビルシュタインの研究所に単身赴任していたが、あるとき事故で死亡してしまった。そのせいで生きる気力をなくしていたジューンだが、友人に父は殺された可能性があると聞き、ビルシュタインに復讐を決意して、スターグラディエイターに入隊する。

技名	コマンド	攻撃力	攻撃判定
バーチカルショット	A	21	中段攻撃
サイドショット	B	21	上段攻撃
ハイキック	K	13	上段攻撃
スターショット	→+A	26	中段攻撃
ターンショット	→+B	26	上段攻撃
ジャイロシュート	→+K	17	上段攻撃
シャインドリーム	↘+A	21	上段攻撃
スターダストショット	↘+B	26	下段攻撃
スクリームフラッシュ	↘+K	17	中段攻撃
ロワーバーチカルショット	↓+A	21	下段攻撃
ロワーサイドショット	↓+B	21	下段攻撃
ローキック	↓+K	9	下段攻撃
グラウンドジャイロシュート	↙+K	17	下段攻撃
振り向かせ(武器持ち替え)	←+B	9	上段攻撃
ヒールキックコンボ	↓+K, ↑+K	24	中段攻撃
トゥインクルエルボー	↓↘→+A	26	中段攻撃
トゥインクルフィスト	↓↘→+A, A	39	上段攻撃
スターライトフィッシュ	↓↘→+A, K	43	中段攻撃
ノーススターコンボ	←→+B, K	47	中段攻撃
サマーソルト	↓↑+K	21	中段攻撃
シャインドリーム	↓↑+K, A	30	上段攻撃
コメットキック	↓↙←+K	26	中段攻撃
ダブルコメットキック	↓↙←+K, K	43	中段攻撃
バック転	K+G	−	−
ビッグバン	バック転中にAA→GB	47	中段攻撃
プロミネントキック	走り中AorB	34	中段攻撃
コスモストリーム	走り中K	38	下段攻撃
ムーンサルトキック	後ろ向きでK	26	中段攻撃
リバースムーンサルト	ムーンサルトキック中にK+G	21	中段攻撃
フォーリングスター	A+B+G	34	投げ
マーキュリーホールド	敵うつぶせ足側で→←+K	64	投げ
側転	↓↙←+G	−	−
挑発	↓↑+K, AA→GB	−	−
シューティングスター	A+B	38	投げ
ヘブンリープレス	↓+A+B	51	下段投げ
ムーンサルトスロー	背後からA+B	60	背後投げ

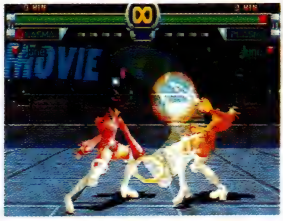
縦斬り

隙の少ない技を数多く持つジューン。とくに、縦斬りをガードされたときに反撃を受けないのがうれしい。その高性能の縦斬りのなかでも、飛び抜けて使える技がシャインドリームだ。上段攻撃ではあるが、しゃがんでいる相手にも当たるので空振りの心配はない。シャインドリームが当たると相手は浮き、空中コンボが狙える。

バーチカルショット

A

攻撃力：21　中段攻撃



スターショット

→＋A

攻撃力：26　中段攻撃

シャインドリーム

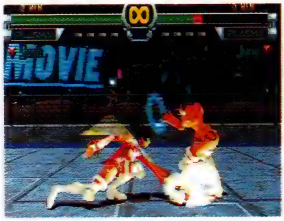
↘＋A

攻撃力：21　上段攻撃

ロワーバーチカルショット

↓＋A

攻撃力：21　下段攻撃



横斬り

縦斬りとはうって変わって、これといって役に立つ技がないのが横斬り。←＋BだけはガードされるとAで反撃を受けるので注意したい。なお、ジューンの横斬りで相手からダウンを奪える技はない。

サイドショット

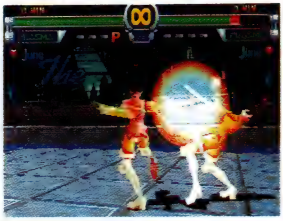
B

攻撃力：21　上段攻撃

ターンショット

→＋B

攻撃力：26　上段攻撃



スターダストショット

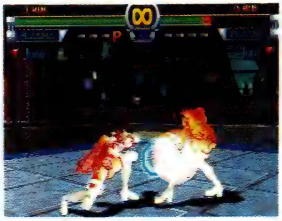
↘＋B

攻撃力：26　下段攻撃

ロワーサイドショット

↓＋B

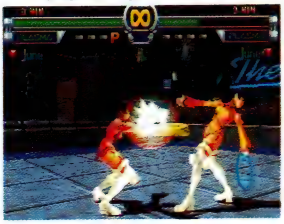
攻撃力：21　下段攻撃



振り向かせ(武器持ち替え)

←＋B

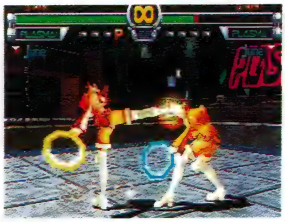
攻撃力：9　上段攻撃



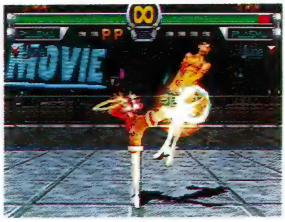
キック

ジューンのキックで積極的に使っていきたいのは↘＋K。当たれば相手を浮かせられるし、ガードされても反撃は受けないぞ。また、一瞬姿勢が低くなるので、対横斬り対策の技として使うこともできる。

ハイキック
K
攻撃力：13　上段攻撃



ジャイロシュート
→＋K
攻撃力：17　上段攻撃



↘＋K
攻撃力：17　中段攻撃

ローキック
↓＋K
攻撃力：13　下段攻撃

グラウンドジャイロシュート
↙＋K
攻撃力：17　下段攻撃

投げ

投げのなかで目立つ技は、やはりマーキュリーホールド。技をかける条件は、相手がうつ伏せで足をこちらに向けてダウンしたときという厳しいものだが、威力があるのでチャンスがあれば狙ってみよう。

シューティングスター
A＋B
攻撃力：38

ヘブンリープレス
↓＋A＋B
攻撃力：51

ムーンサルトスロー
背後からA＋B
攻撃力：60

マーキュリーホールド
敵うつ伏せ足側で→←＋K
攻撃力：64

側転

↓↙←＋G

攻撃力：ー

回り込みよりも大きな角度で相手の側面に回ることのできる移動技。しかし、移動後に硬直時間が発生するので注意しよう。

ビッグバン

バック転中にAA→GB

攻撃力：47　中段攻撃

バック転中に追加コマンドを入れることによってくり出せる中段攻撃。ヒットすると相手がペシャンコになるのが笑える。

ムーンサルトキック

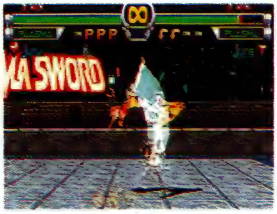
後ろ向きでK

攻撃力：26　中段攻撃

リバースムーンサルトキック

ムーンサルトキック中にK＋G

攻撃力：26+13　中➡上段攻撃

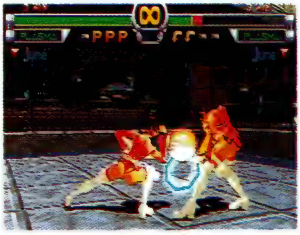


←＋Bを食らったときや、コメットキックを出して相手に背を向けたときに使おう。ムーンサルトキックがヒットすると相手は高く浮く。このときにリバースムーンサルトキックを出せば連続技になる。

トゥインクルフィスト

↓↘→＋A, A

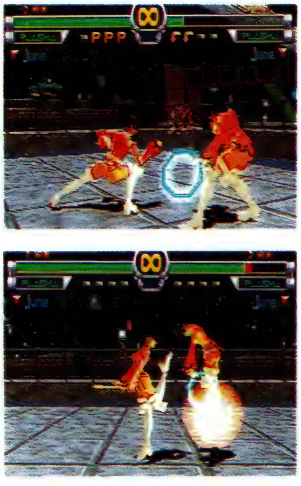
攻撃力：26+17　中段攻撃



スターライトフィッシュ

↓↘→＋A, K

攻撃力：21+9　中➡上段攻撃

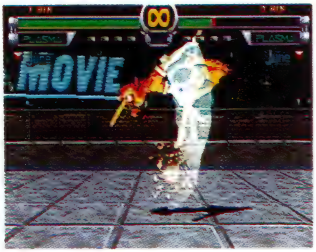


あとで述べるプラズマコンボのＡＡＡやＡＡＫの２段目、３段目の技とコマンドこそ異なるものの、ほぼ同じ性能を持つ技がこれだ。武器を使用しない技なので、プラズマリバースで返されないのが特長。しゃがんでいる相手に当たると浮かせることができ、追い打ち攻撃ををかけるチャンス。また、たとえ立ちガードされてしまっても反撃されることはないので安心。相手の動きを封じ込めるのにも適している技だ。

シャインドリーム

↓↑＋K, A

攻撃力：21　中段攻撃

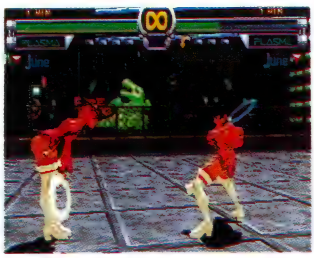


挑発

↓↑＋K, AA→GB

攻撃力：ー

シャインドリームは、サマーソルトキックから↘＋Aにつなげた連係技。サマーソルトがヒットすると相手は浮くので、無条件で2発目の攻撃も当たる。挑発は相手をからかう技で、攻撃判定はない。

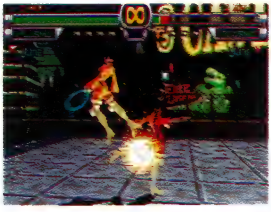


ノーススターコンボ

←→＋B, K

攻撃力：34+13　上段攻撃

サークル攻撃からキックにつなげる連係技だ。上段攻撃のみの連係技なので、相手にヒットさせることは難しい。相手の隙を見てくり出すようにしよう。



ダブルコメットキック

↓↙←＋K, K

攻撃力：26+17　中段攻撃

2連続の中段飛び蹴りがダブルコメットキックだ。あえて1発しか出さずに背中を向けて、そのあとに↓＋Bかムーンサルトキックで攻撃するのもいい。

ヒールキックコンボ

↓＋K, ↑＋K

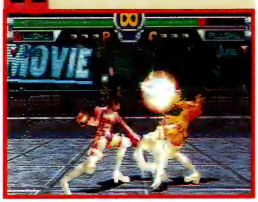
攻撃力：9+14　下➡中段攻撃

↓＋Kから中段浴びせ蹴りにつなげる連係技。非連続のコンビネーションだが、キックとキックのあいだに反撃されることはないので多用してもいい。

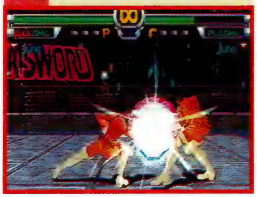
K プラズマコンボ

TYPE

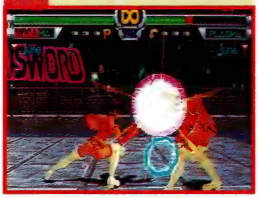
A 攻撃力：21 中段攻撃



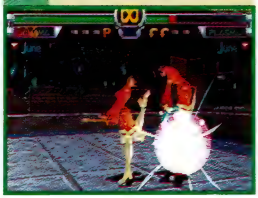
A 攻撃力：9 中段攻撃



A 攻撃力：21 上段攻撃

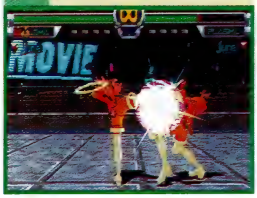


K 攻撃力：21 中段攻撃

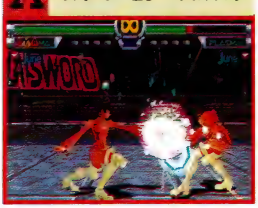


B 攻撃力：21 上段攻撃

K 攻撃力：11 中段攻撃

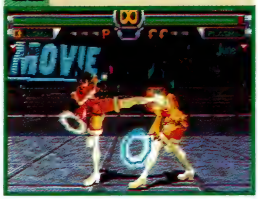


A 攻撃力：26 中段攻撃



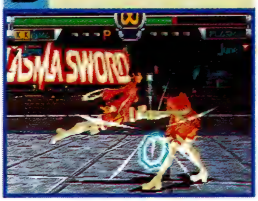
B 攻撃力：13 上段攻撃

K 攻撃力：13 上段攻撃



K 攻撃力：13 上段攻撃

B 攻撃力：17 中段攻撃



K 攻撃力：13 中段攻撃

おすすめのプラズマコンボは？

このページの図にない隠しプラズマコンボとして、ＢＢまたはＫＢから、Ｂまたは↓＋Ｂへつなげる技がある。この攻撃は１発目のＢあるいはＫから連続で当たるのが特徴だ。ＡＫＫ、ＢＫＫ、ＫＫＫといったプラズマコンボも、１発目の攻撃が当たれば３発目まで連続で当たる。

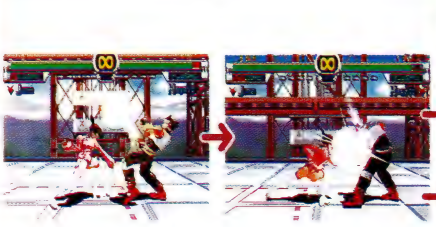
ＡＡＫとＡＫＫ（ＢＫＫ）では、３発目の技が異なる。前者ではしゃがんでいる相手に攻撃を当てたときのみ連続という条件が付くため、少々使いづらい。

ＦＩＮＡＬ！
ハッピーブラックホール

プラズマファイナルへのルートは、ＡＡＫＢＫ、ＡＫＫＢＫ、ＢＫＫＢＫ、ＫＫＢＫＫの４ルートのみである。しかしながら、ＡＡＫＢＫ、ＢＫＫＢＫルートの４段目のＢはダウンを奪う技なので、ファイナルにいくにはこの技をガードされる必要がある。ちなみにジェーンのファイナルは、相手が立って近くにいる場合には投げになり、相手が遠くにいるかしゃがんでいるときにはサマーソルトになるのだ。

この連係を使って勝て!!

プラズマコンボAAA主体の攻め



ＡＡＡとＡＡＫのプラズマコンボを使った連係は超強力だ!!　相手がＡＡをしゃがんで食らったときはＫも連続になり、相手を浮かすことができるぞ。もしＡをガードされたら、ＡＡで止めてＫＫＫＫやＢＫＫといったプラズマコンボに変更するといい。こうすれば相手がＡなどの技で反撃してきても、負けることはないだろう。いろんなプラズマコンボを使って、相手を心理的に追いつめれば勝ちは目前だ。

対回り込みにはコレだ!

ＡＡを見て回り込みを使ってくる相手には、プラズマコンボをＡＡで止めてＢＢを出すといい。ＢＢのあとにはＢか↓＋Ｂを出せるが、ここは下段攻撃の↓＋Ｂを出そう。ちなみに、↓＋Ｂをガードされても反撃は受けないので、安心して出していこう。

⬆ＢＢを出したらプラズマコンボは終わりだと思うのは大まちがい。

⬆さらにＢとか↓＋Ｂを出せてしまうのだ。とくに↓＋Ｂがいいぞ。

⬆ＡＡをガードした相手が、対縦斬り用のプラズマリバースを出してきても……。

⬆反撃を受けることはない。ＡＡＡはプラズマリバースされればいコンボなのだ。

最速の反撃技、リングアウト狙いのKKK

ＡやＢよりも速い攻撃、それがＫだ。リーチは短いものの、攻撃の出る速さという観点から見れば接近戦でもっとも使える技といえる。Ｋをガードさせてしまえば、ＫＫＫからのＫと↓＋Ｋの中、下段攻撃の二択を迫ることができるのも魅力。また、ＡＡＫやＡＫＫといったプラズマコンボを使って相手をリング際に追いつめたときは、迷わずＫＫＫＫを出そう。Ｋが当たったときはもちろん、ガードされてもかなり相手を押すことができる。

連続技

シャインドリーム→プロミネントキック

ダメージ:72

シャインドリームを当てたあとに、←→→＋Ｋとコマンドを入れて空中の相手にプロミネントキックを当てるコンボ。

プロミネントキック→ムーンサルトキック→リバースムーンサルト

ダメージ:57

走り攻撃のプロミネントキックで相手を浮かせてからのサマーソルトキック。サマーソルトキックはＫ連打でＯＫだ。

AAK→大ダウン攻撃

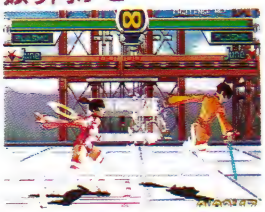
ダメージ:94

ＡＡＫで浮いた相手に対しての確実な追い打ち。大ダウン攻撃のかわりに、振り向かせ攻撃を当ててもいいだろう。

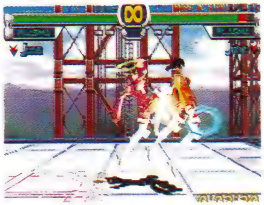
アーケードモードクリアーパターン

←＋Ｂを当てて相手を振り向かせておいて、↘＋Ｋ。これで相手はうつ伏せで足をこちらに向けてダウンする。このダウン状態からは、マーキュリーホールドが入るぞ。ただし、この技の組み合わせはあくまで連係技であって連続技でないことに注意。対戦で使う際には、相手にマーキュリーホールドを回避されることを念頭に置いて使っていこう。

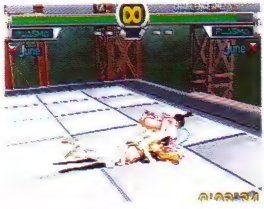
振り向かせ



スクリームフラッシュ



マーキュリーホールド



GAMOF

ガモフ

GAMOF

本名：Gamof Gohgry

星籍：デローザ星

身長：190cm

体重：140kg

年齢：29歳

武器：PLASMA AXE

銀河系の辺境にある、惑星デローザ星出身の賞金稼ぎ。幼いころから森の仕事をして一家をささえてきたが、地球と貿易協定を結んだデローサ星は麻薬で荒廃してしまったため、仕事を捨てて賞金稼ぎになった。しかし、金のためなら誰でも殺すようなほかの連中とは肌が合わず、悩んでいたところ、ハヤトと知り合い意気投合し、ともに行動するようになる。

技名	コマンド	攻撃力	攻撃判定
ガモバン	A	32	中段攻撃
ガモブン	B	27	上段攻撃
ガモパンチ	K	23	上段攻撃
ガモバーン	→+A	23	中段攻撃
ガモブーン	→+B	41	上段攻撃
ガモヘッド	→+K	32	中段攻撃
ガモライド	↘+A	32	上段攻撃
ガモフライキック	↘+K	41	中段攻撃
ロワーガモバン	↓+A	32	上段攻撃
ロワーガモブン	↓+B	27	下段攻撃
ロワーガモキック	↓+K	23	下段攻撃
振り向かせ(武器持ち替え)	←+B	5	上段攻撃
ガモキック	←+K	27	上段攻撃
ガモビクトリー	→A, A	37	上段攻撃
ガモトルネード	←→+B	45	上段攻撃
	←→+B中にB	36	下段攻撃
ガモショット	↓+B, →+A	50	上段攻撃
ガモプレス	相手ダウン中に←→+K	5	ダウン攻撃
ガモターニングアタック	↓+A, ↗+A	91	中段攻撃
ガモバンブン	↓+A, K	55	下段攻撃
ガモブンブン	↓+B, K	50	下段攻撃
ガモスクリュー	→↘↓↙←+K	86	投げ
ガモスイング	↓↘→+K	0	投げ
ガモチップ	↓↘→+K, B	9	投げ
ガモホームラン	↓↘→+K, B	81	投げ
ガモジャイアントスイング	背後から→↘↓↙←+K	90	背後投げ
前転	↓↙←G+K	—	—
後ろ回り込みジャンプ	G+K	—	—
ガモスラップ	A+B	51	投げ
ガモエアーボム	↓+A+B	63	下段投げ
ガモデンジャーバスター	背後からA+B	72	背後投げ

縦斬り

大振りなぶん、攻撃力が全体的に高くなっているガモフ。Aより↓＋Aのほうが技の出が速いので、相手の技をガードしたあとは↓＋Aで反撃するようにしよう。→＋Aは攻撃が出るのが遅く、攻撃力もガモフの縦斬りのなかでは最低というふうにいいところが見あたらないので、出すときは単発ではなく、派生技のガモビクトリーまで発展させよう。↘＋Aは相手を浮かすことのできる技だ。たとえガードされても反撃されないので、積極的に使っていこう。

ガモバン
A
攻撃力：32　中段攻撃

ガモバーン
→＋A
攻撃力：23　中段攻撃

ガモライド
↘＋A
攻撃力：32　上段攻撃

ロワーガモバン
↓＋A
攻撃力：32　上段攻撃

横斬り

横斬りで特殊な技といえばガモブーン。回り込み移動をしながらの攻撃だ。攻撃力が高く、相手からダウンを奪える高性能の技だが、ガードされたときはしっかりと反撃を受けるので過信は禁物。↓＋Bは下段攻撃なのに攻撃力が27と高く、ガードされても反撃は受けない。相手のガードを上下に揺さぶるときに使うといい。

ガモブン
B
攻撃力：27　上段攻撃

ガモブーン
→＋B
攻撃力：41　上段攻撃

ロワーガモブン
↓＋B
攻撃力：27　下段攻撃

振り向かせ(武器持ち替え)
←＋B
攻撃力：5　上段攻撃

キック

Kはキックボタンでの操作なのに、なぜかパンチが出る技だ。攻撃が出るのが速いので相手の連係に割り込むときに使おう。←＋Kは相手に当てたときでも反撃されてしまう技なので、使わないこと。

ガモパンチ

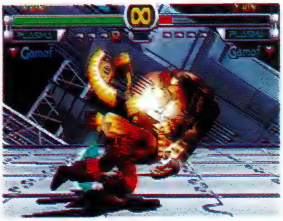
K

攻撃力：23　上段攻撃

ガモヘッド

→＋K

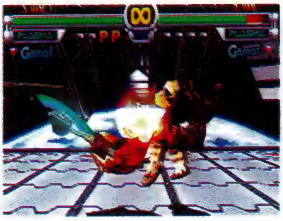
攻撃力：32　中段攻撃



ガモフライキック

↘＋K

攻撃力：41　中段攻撃



ロワーガモキック

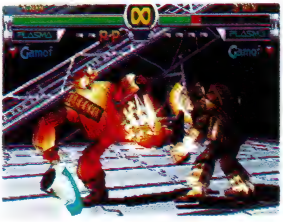
↓＋K

攻撃力：23　下段攻撃

ガモキック

←＋K

攻撃力：27　上段攻撃



投げ

攻撃力の高いガモスクリューは、隙あらば狙っていきたい技だ。中段攻撃で立ちガードを意識させてから出そう。また、ここには載っていないが、ガモフにも下段投げと背後投げはしっかりある。コマンド表でチェックしてくれ。

ガモスラップ

A＋B

攻撃力：51　投げ

ガモスイング

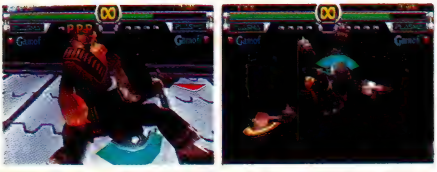
↓→＋K

攻撃力：0　投げ

ガモスクリュー

→↘↓↙←＋K

攻撃力：86　投げ



ガモジャイアントスイング

背後から→↘↓↙←＋K

攻撃力：90　背後投げ

後ろ回り込みジャンプ

G＋K

攻撃力：－

ピョーンと前にジャンプし、相手の背後を取る技がこれだ。おもに、ガモジャイアントスイングを狙うときに使う。

前転

↓↙←＋K＋G

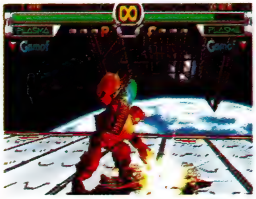
攻撃力：－

コマンドを入力するとゴロゴロ転がる。攻撃力はないが、リング際で、リングアウトを狙いたいときに使うといいだろう。

ガモプレス

敵がダウン中に←➡＋K

攻撃力：5　ダウン攻撃



ダウン中の相手に拳を叩きつけ、相手をペシャンコにする技。見た目は豪快だが、攻撃力は低く、笑いを取るための技だ。

ガモホームラン

ガモスイング後にB

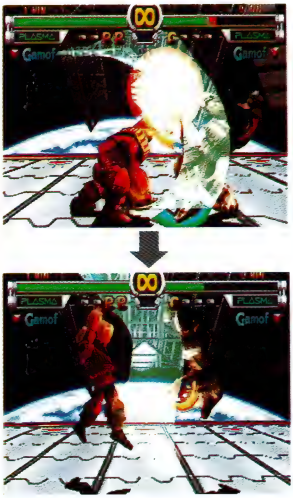
攻撃力：81(9)

ガモスイングで上空に舞った相手に対しての追い打ち技。タイミングが良ければ攻撃力は81となるが、ずれると9になる。

ガモビクトリー

➡＋A, A

攻撃力：23＋14　中➡上段攻撃

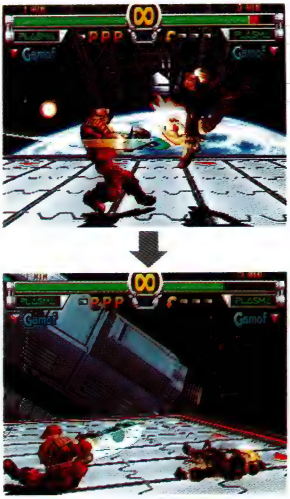


斧を勢いよく上から下へ振り下ろし、さらに下から上へと振り上げる攻撃。1発目の➡＋Aが当たれば2発目も連続で当たる。ただし、ガードされたときはAなどの技で反撃されるため、あまり多用しないように心がけよう。

ガモトルネード

←➡＋B連打

攻撃力：45＋36　上➡下段攻撃

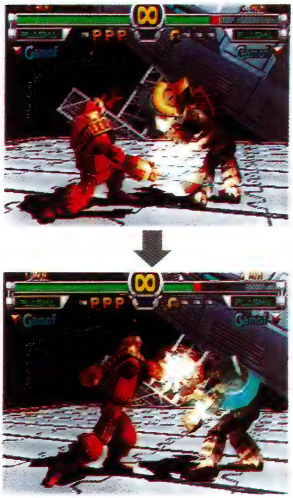


回転しながらの上段攻撃を5回、尻もちをついての下段攻撃を1回、以後は上段攻撃3回につき1回下段攻撃する。攻撃力がやたらと高いため一発逆転性がある。窮地に追い込まれたときに、ひとつ使ってみてはどうだろうか？

ガモショット

↓＋B, →＋A

攻撃力：27＋23　下➡上段攻撃

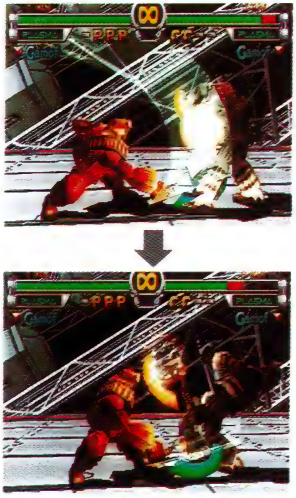


↓＋Bから→＋Aへの連係技。↓＋Bと→＋Aとのあいだにはプラズマリバースでしか割り込めないので、強力な連係といえるだろう。もしここに相手がプラズマリバースを出してきそうだったら、ガモスクリューを混ぜよう。

ガモターニングアタック

↓＋A, ↗＋A

攻撃力：32＋59　上➡中段攻撃



上段攻撃↓＋Aから中段攻撃↗＋Aへの連係技。↓＋Aはガードされても反撃を受けないが、↗＋Aの出かかりは攻撃の出るのが速い技でしっかり止められる。そこで、2発目は↗＋Aを出さずに、プラズマリバースを出すといい。

ガモバンブン

↓＋A, K

攻撃力：32＋23　上➡下段攻撃

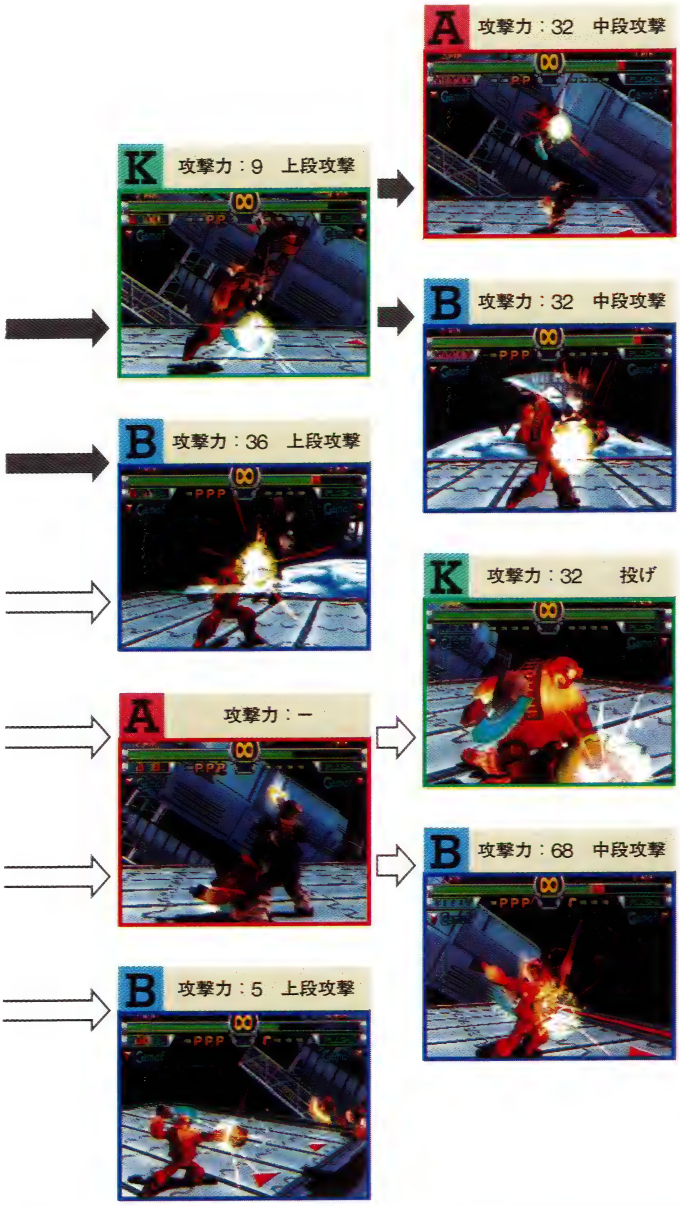
ガモブンブン

↓＋B, K

攻撃力：27＋23　下➡下段攻撃

↓＋Aのあとの K は攻撃の出るのが速く、たいていの技ならつぶされることはないのが特長。また、キック攻撃なのでプラズマリバースされることもなく、安心して使っていける連係といえるだろう。反対に、↓＋BからKという連係では、↓＋Bのあとに A を出されてしまうとKの出かかりをつぶされてしまうので、実戦ではあまり使わないほうがいいだろう。

B TYPE プラズマコンボ



おすすめのプラズマコンボは？

連続で相手にヒットするプラズマコンボは、ＡＢＢ、ＢＢＢ、ＢＡＢ。隙の大きい技をガードしたときの反撃技として使っていくといいだろう。

プラズマファイナルへのルートは、ＡＢＢＡＫ、ＢＢＢＡＫ、ＢＡＢＡＫ、ＢＡＫＡＫ、さらにＫＡＢＡＫ、ＫＡＫＡＫというふうに６通りある。完全にプラズマファイナルを狙いにいくときには、連続攻撃のＡＢＢ、ＢＢＢ、ＢＡＢから前転のＡ、そして投げのＫというルートを通るといい。投げが入るとプラズマファイナルも連続になるので、非常に強力なプラズマコンボといえるだろう。また、前転のあとの分岐はＫとＢで投げと中段になっており、ここでは相手に完全な二択を迫れる。

ＦＩＮＡＬ！
ガモフライングブリーカー

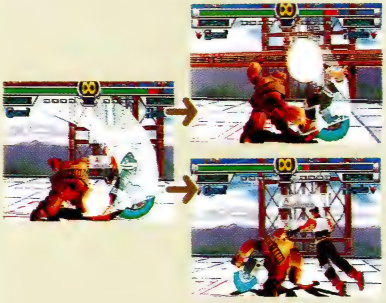
この連係を使って勝て!

強力な投げへのアプローチ

投げを狙うには、相手に立ちガードさせるか、あるいはプラズマリバースを出させる必要がある。その状況を作るのに役立つのがプラズマコンボＫＡだ。

まず、ＫＡを出して様子を見る。ＫからＡのあいだは連続ガードにならないため、相手はつい攻撃を仕掛けてきたくなり、とりわけ威力のあるプラズマリバースで反撃してくるようになる。ここを狙って投げにいってしまうのだ。さて、この投げ攻撃が成功すると、相手は回り込み移動でＡと投げの両方を回避しようとするはずだ。そうしたら、ＢＢＢとプラズマコンボを出して回り込み移動を迎撃しよう。これが、ガモフがつねに勝負の主導権を握れる戦法だ。

小技も使えるガモフ



ガモフのしゃがみ攻撃はガードされても反撃を受けないものばかり。とくに、↓＋Ａからは中段と下段攻撃の二択を仕掛けることが可能。大ダメージを与えたいなら↓＋Ａから↗＋Ａ、ダウンを奪いたいなら↓＋Ｋを出すといい。↗＋Ａはプラズマリバースされる危険があるので使用は控えめに。

ジャイアントスイングを決めろ

前進するプラズマコンボに対して回り込み移動、相手が起きあがるところに回り込みジャンプというふうに相手の背後に回り、ジャイアントスイングを決めるシチュエーションを作り出してやろう。ジャイアントスイングの攻撃力は90と『スタグラ』のすべての技のなかでも非常に高い部類に入る。できることなら積極的に狙っていきたいところだ。

▲相手の下段攻撃のプラズマコンボを回り込みジャンプでかわして、

▲背後を取って、ジャイアントスイング。ガモフの理想的な攻めの形だ。

連続技

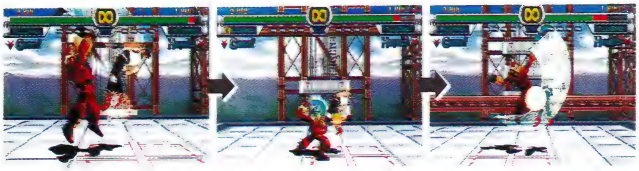
振り向かせ→ガモライド→KK

ダメージ:79

←＋Ｂを当てて振り向かせたあと、ガモライドを当てて浮かす。そして、相手が落ちてくるのを待ってＫＫを当てる。

ガモライド→K→ジャンプAorB

ダメージ:105



ガモライドを当ててＫ、そしてジャンプ直後のＡorＢ。足位置は、正位置よりもハの字の状態のほうが決めやすい。

ガモライド→ガモターニングアタック

ダメージ:91

ガモライドで浮いた相手に↓＋Ａ、↗＋Ａをヒットさせる空中コンボ。簡単なわりにはダメージが大きいのが魅力だ。

アーケードモードクリアーパターン

↓＋ＫやＫＫといった技で相手からダウンを奪い、起き上がり攻撃を後方ダッシュしてかわす。そして、起き上がり攻撃を空振りしたのを確認したら前方ダッシュしてガモスクリューを決める。これが一連のパターンだ。

このパターンは慣れるまで実行するのが難しいため、初心者なら←→＋Ｂのガモトルネードをひたすら出すという単純なパターンを使ってもいいだろう。ただし、このパターンでは確実に勝てるという保証はない。

しゃがみK → ダッシュ → ガモスクリュー → プラズマストライク

SATURN

サターン

SATURN

本名：SATURN DYER

国籍：サターン星

身長：183cm

体重：71kg

年齢：260歳

武器：PLASMA YO-YO

惑星サターン出身の謎の大道芸人。地球の大道芸人がヨーヨーをあやつっている姿に魅せられ、自分の星には存在しない"娯楽"というものに目覚める。その後再び地球にやってきたのはいいが、一般人との接触が禁じられていたため自慢の芸を披露できずにいた。そんなとき、スターグラディエイターとして傭兵たちを率いる任務の話を聞きつけ志願する。

技名	コマンド	攻撃力	攻撃判定
トラストスロー	A	27	中段攻撃
サイドスロー	B	27	中段攻撃
フロントキック	K	23	上段攻撃
ロングスラッシュスロー	→+A	32	中段攻撃
サイドスラッシュスロー	→+B	32	上段攻撃
パッシングヘッド	→+K	27	中段攻撃
センダウトスカイ	↘+A	32	上段攻撃
ロールスラッシュ	↘+B	32	上段攻撃
セイリングヒット	↘+K	27	上段攻撃
ローアッパースロー	↓+A	27	下段攻撃
ロワーサイドスロー	↓+B	27	下段攻撃
ローキック	↓+K	23	下段攻撃
振り向かせ(武器持ち替え)	←+B	5	上段攻撃
トラビーズスロー	↓↘→+A	36	下段攻撃
トラビーズコンボ	↓↘→+A, A	45	上段攻撃
ドラスティックフォロー	→+B, B	41	上段攻撃
タッピングアタック	←→+B	32	上段攻撃
トップスピン	↓↘→+B	9	上段攻撃
アクロバットアタック	↓↙←+B	27	下段攻撃
アクロバットコンボ	↓↙←+B, B, B	55	下段攻撃
ファイヤークラッカー	←→+K	41	上段攻撃
ダブルサプライズ	→+K, A	45	上段攻撃
ダンシングフット	↓+K, →+K	41	中段攻撃
ファイヤークラッカー	走り中AorB	45	中段攻撃
グラウンドラッシュ	走り中K	41	下段攻撃
側転	↓↙←+G	—	—
シンバルプレス	A+B	32	投げ
パニッシュメントスロー	↓+A+B	59	下段投げ
メリーゴーランド	背後からA+B	63	背後投げ

縦斬り

サターンの縦斬りで戦闘の要となるのは、やはり出るのが比較的速いAだ。といっても、単発で出すのではなく、ＡＡあるいはＡＢといったプラズマコンボに発展させることが望ましい。また、↓＋Ａはガードされても反撃を受けない下段攻撃で、こちらもなかなか使える。↘＋Ａはヒットさせればダウンを奪えるが、ガードされると反撃される危険性が高い。→＋Ａは攻撃力が32と大きいが、やはりガードされたときに反撃されてしまうので多用すべきではない。

トラストスロー

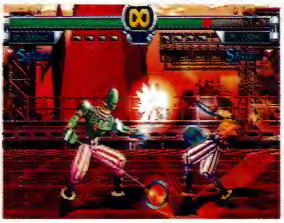
A

攻撃力：27　中段攻撃

ロングスラッシュスロー

→＋A

攻撃力：32　中段攻撃



センダウトスカイ

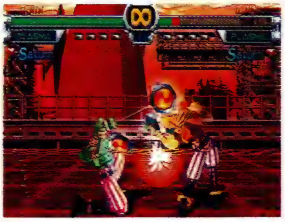
↘＋A

攻撃力：32　上段攻撃

ローアッパースロー

↓＋A

攻撃力：27　下段攻撃



横斬り

横斬りでもっとも役に立つ技は↓＋Ｂ。攻撃力が27と高く、ガードされても反撃を受けないため。ほかには→＋Ｂが使える。立ち状態の相手に当てれば、ドラスティックスローに発展させることが可能。

サイドスロー

B

攻撃力：27　中段攻撃

サイドスラッシュスロー

→＋B

攻撃力：32　上段攻撃

ロールスラッシュ

↘＋B

攻撃力：32　上段攻撃

ロワーサイドスロー

↓＋B

攻撃力：27　下段攻撃

振り向かせ(武器持ち替え)

←＋B

攻撃力：5　上段攻撃

キック

サターンのキックでオススメなのは↘＋K。この技が当たると相手は浮くので、空中コンボを叩き込むチャンスだぞ。ただし、ガードされたときの隙が大きいため使いすぎは禁物。低い姿勢から蹴りをくり出す技なので、相手の横斬りに合わせるようなタイミングで出すとうまく当てることができるだろう。

フロントキック
K
攻撃力：23　上段攻撃

バッシングヘッド
→＋K
攻撃力：27　中段攻撃

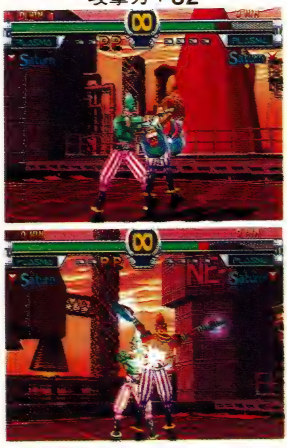
セイリングヒット
↘＋K
攻撃力：27　上段攻撃

ローキック
↓＋K
攻撃力：23　下段攻撃

投げ

サターンはあまり投げは得意ではないようだ。投げ技はA＋B投げだけで、その攻撃力もほかのキャラクターと比べると低い数値になっている。無理をしてまで投げを狙っていく必要はないぞ。

シンバルプレス
A+B
攻撃力：32



パニッシュメントスロー
↓＋A+B
攻撃力：59

メリーゴーランド
背後からA+B
攻撃力：60

側転

↓↙←＋G

攻撃力：ー

相手の側面に転がりながら潜り込む技だ。攻撃判定はなく、完全に移動用の技。回り込みよりも相手の後方に移動する。

タッピングアタック

←→＋B

攻撃力：32　上段攻撃

回り込みと同じような感じで移動したあとヨーヨーで相手を攻撃する技だ。ガードされたときはAで反撃されてしまうぞ。

トップスピン

↓↘→＋B

攻撃力：9+9+9+9　上段攻撃

遠心力を使って、回転しながら攻撃する技。あらかじめ体をひねってから回転しはじめるため、相手に読まれやすいのが欠点。

ファイアークラッカー

←→＋K

攻撃力：41　上段攻撃

相手に当たればダウンを奪えるが、技を出したキャラ自身もダウンする。よって、相手の起き上がりを攻めることはできない。

トラビーズコンボ

↓↘→＋A, A

攻撃力：36+9　下➡上段攻撃

1発目の下段攻撃が当たっても、2発目の攻撃はだいたいガードされてしまうので、あえて技を完成させる必要はないだろう。1発目でやめておき、ドラスティックフォローなど有効な技につなげるようにしよう。

ドラスティックフォロー

→＋B, B

攻撃力：32+9　中➡上段攻撃

立ち状態の相手に1発目が当たれば、2発目の攻撃も連続でヒットさせることができる。まさに中間距離の要となる技だ。ただし相手がしゃがんでいる場合、2発目の攻撃が空振りになってしまうので注意が必要。

アクロバットコンボ

↓↙←＋B, B, B

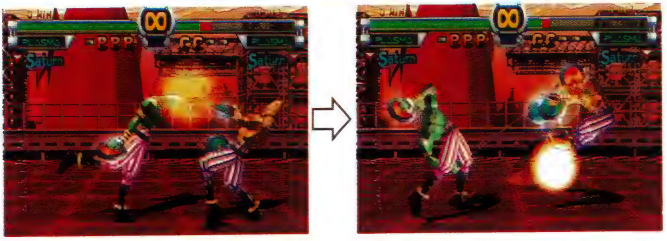
攻撃力：27+14+14　下段攻撃

後転したと思ったら、その片手をついた状態のまま逆立ちし、ヨーヨーを使って相手の足下を攻撃するという、まさに大道芸人のような楽しい技だ。相手との間合いが遠すぎない限り、1発目が当たれば連続して攻撃が当たってくれるのがうれしい。また、この技はいつもいつも3発出すというのでなく、ときどき2発目でやめたり、また3発出し切ったりというふうに、いろいろバリエーションを変えてやってみよう。このように攻撃回数を変えれば、相手に動きを読まれにくくなり、たとえガードされてしまったとしても的確な反撃をされるケースは少なくなるだろう。また、中間距離でドラスティックフォローと併用するというのもなかなか効果的な戦闘方法といえる。

ダブルサプライズ

→＋K, A

攻撃力：27+18　中➡上段攻撃

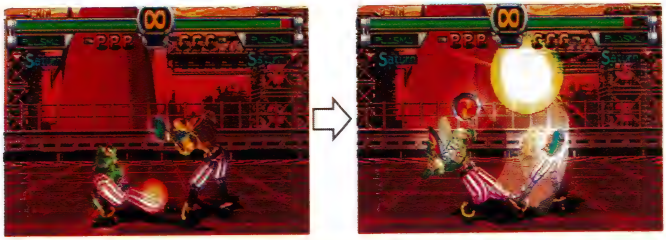


バッシングヘッドからワンテンポ間をおいてヨーヨー攻撃をくり出す。ガードされると間合いが大きく離れるので、一見反撃を受けなさそうに感じるが、ハヤトの烈空斬など前進しながら攻撃する技では反撃される。ガードされても反撃されないバッシングヘッドで止めたほうが無難だ。

ダンシングフット

↓＋K, →＋K

攻撃力：23+18　下➡中段攻撃



下段の足払い攻撃から回転しながら浴びせ蹴りをくり出す技だ。しかし、1発目の下段攻撃が当たった場合でも、相手がAで攻撃してくると相打ちになってしまうので、お世辞にも連係技とは言いがたい。この技の2発目の蹴りは、あくまでおまけと考えておいたほうがいいだろう。

B プラズマコンボ
TYPE

おすすめのプラズマコンボは？

相手の技をガードしたあとに出すプラズマコンボは、やはりＢＢＢ。３発のＢは連続で入るので、相手に一気にダメージを与えることができる。また、１、２発目が連続のＡＡＫもなかなか役に立つぞ。Ｋは連続にはならないものの、プラズマリバースされることがないし、ファイナルルートでもあるためだ。

プラズマファイナルへのルートは、ＡＡＫＫＢ、ＡＢＫＫＢ、ＢＢＫＫＢの３通り。４段目までいけば、ラストの５段目は中段攻撃のＡと下段攻撃の完全な二択になる。さすがにファイナルを食らうとかなり痛いので、相手はここでだいたいしゃがみガードしてくるだろう。そこへ、５段目にＡで攻撃すれば、ほぼまちがいなく食らってくれるぞ。

この連係を使って勝て!

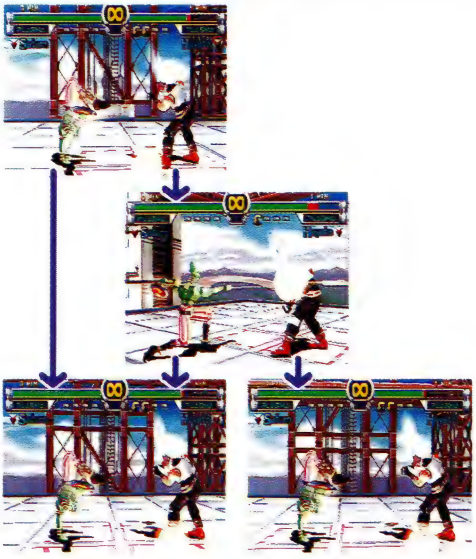
トップスピンからの攻め

サターンが主導権を握れる唯一の技、それがトップスピンだ。トップスピンは上段攻撃のため、しゃがむことでかわされてしまうのだが、もしここで相手が反撃しようとして手を出してくれるとトップスピンはヒットする。そしてヒット後はサターン側が早く動けるため、ますます有利となる。そこでジャンプKを出せば、相手の反撃を完全に封じ込めることができるのだ。逆にトップスピンがガードされた場合は、相手にジャンプKを出されると、こちらがどんなに早いタイミングでジャンプKを出しても負けてしまうので、このときは素直に立ちガードしよう。

中段距離での攻め

ヨーヨーというリーチの長い武器を持つサターンは、中間距離での戦いが得意だ。その中間距離ではアクロバットコンボを積極的に出していこう。ただし、アクロバットコンボはいつも3発出すのではなく、1発で止めたり2発で止めたりすること。これで相手は反撃に転じにくくなる。さて、アクロバットコンボをガードした相手は当然、しゃがみガードしているはず。ここで、中段攻撃のドラスティックフォローを出してやるといい。

以上のような連係攻撃で相手を近づけないようにしよう。しかし、弱点もある。それは、使用する技がBボタン攻撃ばかりなので、相手にプラズマリバースで返されやすいことだ。



連続技

振り向かせ→ファイヤークラッカー　ダメージ:45

←＋Bを当てて背を向けた相手に対しての連続技だ。ファイヤークラッカーは前方に飛んでいく技のため、←＋Bを当てたあとに間合いをつめる必要はない。また、ファイヤークラッカーのかわりに、背後投げを決めにいってもいい。

セイリングヒット→プラズマコンボAA　ダメージ:64

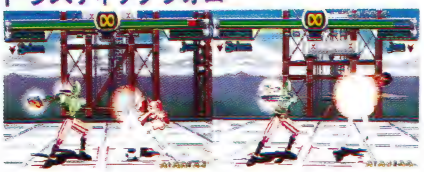
サターンの浮かせ技のセイリングヒットを当ててからAAを当てる連続技。AAは早く出しすぎると空振りしてしまうぞ。

セイリングヒット→セイリングヒット→ローアッパースロー　ダメージ:66

セイリングヒットを2回当てたあと、↓＋Aで攻撃する。2発目のセイリングヒットは、できるだけ早く出すこと。

アーケードモードクリアーパターン

ドラスティックフォロー



プラズマストライク

→＋B、Bのドラスティックフォローを出しているだけでクリアーできる。ゲームをクリアーすること自体は簡単なので、プラズマコンボを出す練習でもしておくといいだろう。ドラスティックスローを何度か当てて、相手の体力が3分の1ぐらいまで減ったら、ダウンした相手の起き上がり攻撃をかわしたあと、思い切ってプラズマストライクを出してみるのがおもしろい。もしヒットすれば、気持ちよく相手をKOすることができるぞ。

GORE

ゴア

GORE

本名：Gore Gajah

国籍：インドネシア

身長：170cm

体重：50kg

年齢：19歳

武器：PLASMA MACE

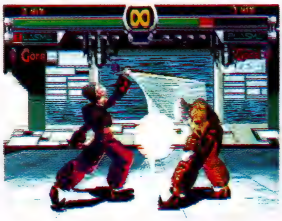
人をおもちゃにして遊ぶことに無上の喜びを感じる魔法使い。出身地のバリ島では人の病気を治す不思議な能力を持っていることで有名な存在だったが、超能力で父を殺してしまったとき、人を殺す楽しさに目覚める。その後ビルシュタインに拾われてから人を楽しく殺すための研究に没頭した結果、"プラズマ魔術"と呼べるような恐るべき能力を修得した。

技名	コマンド	攻撃力	攻撃判定
縦斬	A	32	上段攻撃
横斬	B	27	上段攻撃
前蹴	K	18	上段攻撃
観音開	→+A	36	中段攻撃
水平開	→+B	32	上段攻撃
金的飛蹴	→+K	23	中段攻撃
壺指圧突	↘+A	36	上段攻撃
回転脛斬	↘+B	32	下段攻撃
背骨伸長	↘+K	23	下段攻撃
屈縦斬	↓+A	36	上段攻撃
屈横斬	↓+B	27	下段攻撃
屈前蹴	↓+K	18	下段攻撃
振り向かせ(武器持ち替え)	←+B	5	中段攻撃
後回転蹴	←+K	18	中段攻撃
飛躍腰曲	↓↙←+K	41	中段攻撃
毒薬散布	↓↘→+A	14	上段攻撃
組成変換	↓↘→+B	32	上段攻撃
喝投入	相手ダウン中↘+K	23	ダウン攻撃
絶対安静・寝る	↓+G+K	−	−
脚部回転	寝状態で←→+K	68	下段攻撃
絶対安静・起きる	寝状態でG	−	−
寝ダッシュ	寝状態で→→(←←)	−	−
手前寝移動	寝状態で↓+G	−	−
奥寝移動	寝状態で↑+G	−	−
振動療法	寝状態でA+B	59	投げ
倍率変更・巨大化	↓↓↓	23	上段攻撃
倍率変更・縮小化	巨大化状態で↓↓↓↓	−	−
荒療治	巨大化状態で→+A	45	中段攻撃
壺指圧刺	巨大化状態で↘+A	36	上段攻撃
内臓圧迫	巨大化状態で↓↙←+K, K, K	203	中段攻撃
起脳震蹴	走り中AorB	50	中段攻撃
滑地面蹴	走り中K	41	下段攻撃
座頭市突	後ろ向きでA	41	上段攻撃
曲芸連蹴	←+K, ↘+K	41	下段攻撃
遠心分離	敵うつぶせ足側で→←+K	68	投げ
前転	↘+G	−	−
尻刺殺指	A+B	32	投げ
整体奉仕	背後からA+B	59	背後投げ

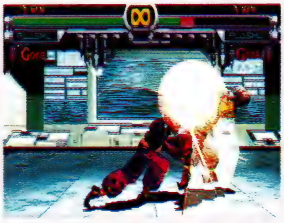
縦斬り

縦斬りで使える技は→＋Aの観音開。これは攻撃力が36と高く、ヒットすれば相手からダウンを奪うことができるぞ。また、組成変換を食らって動けなくなった相手に使うのもいい。ただし、ガードされたときはAで反撃されてしまうので注意したい。そのほか縦斬りで役に立つのは壺指圧突。これは技の出る速さ、リーチともに申し分なく、たとえガードされても反撃を受けないという優れ技だ。出す技に困ったら、どんどん使っていってもいいだろう。

縦斬
A
攻撃力：32　上段攻撃



観音開
→＋A
攻撃力：36　中段攻撃



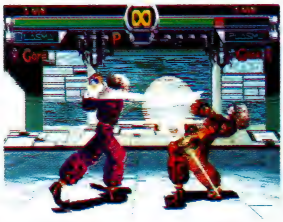
壺指圧突
↘＋A
攻撃力：36　上段攻撃

屈縦斬
↓＋A
攻撃力：36　上段攻撃

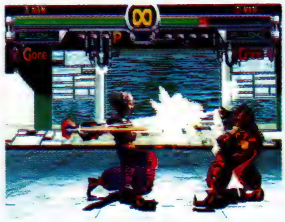
横斬り

回転脛斬は下段攻撃で、相手を微妙に浮かすことができる。ガードされても不利にはならないので多用していこう。逆に使ってはならないのは水平開。たとえ相手に当てた場合でも反撃を受けてしまうぞ。

横斬
B
攻撃力：27　上段攻撃

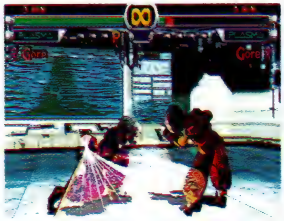


水平開
→＋B
攻撃力：32　上段攻撃



回転脛斬
↘＋B
攻撃力：32　下段攻撃

屈横斬
↓＋B
攻撃力：27　下段攻撃



振り向かせ(武器持ち替え)
←＋B
攻撃力：5　中段攻撃

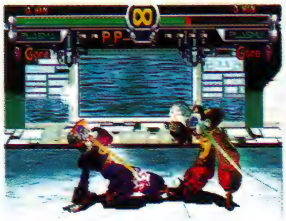
キック

後回転蹴が使える。技の出が多少遅いが、当たったときは相手が浮くし、ガードされたときも隙は小さく反撃を受けないのだ。この技で浮かせたあとは、観音開での追い打ちが簡単かつ確実だ。

前蹴
K
攻撃力：18　上段攻撃

金的飛蹴
→＋K
攻撃力：23　中段攻撃

背骨伸長
↘＋K
攻撃力：23　下段攻撃



屈前蹴
↓＋K
攻撃力：18　下段攻撃

後回転蹴
←＋K
攻撃力：18　中段攻撃

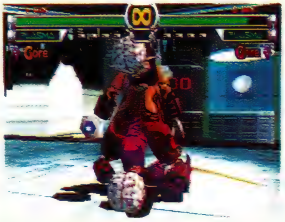
投げ

ゴアはほかのキャラクターと違い、しゃがみ状態の相手を投げる技を持っていない。そのかわりといっては何だが、相手がうつ伏せで足をこちらに向けた状態でダウンしているとき専用の遠心分離という投げ技を持っているぞ。ただ、石化状態でもない限り横転で簡単によけられてしまうので、実戦で使う機会はほとんどない。

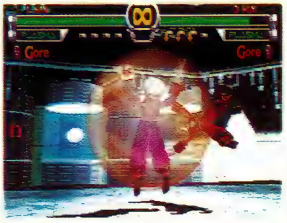
尻刺殺指
A＋B
攻撃力：32

整体奉仕
背後からA＋B
攻撃力：59

振動療法
寝状態でA＋B
攻撃力：59



遠心分離
敵うつ伏せ足側で→←＋K
攻撃力：68



前転

↘＋G

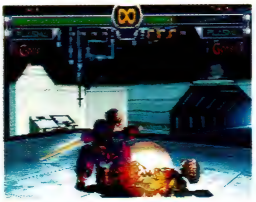
攻撃力：－

前に転がりながら相手の横に回り込む技で、攻撃判定はない。ふつうに回り込むよりも、より相手の側面近くまで回り込める。

喝投入

敵ダウン中に↘＋K

攻撃力：23



ダウン中の相手に追い打ちをかける技。しかし、攻撃力が低いので、この技より↓＋Aで殴りつけたほうがいいだろう。

座頭市突

後ろ向きでA

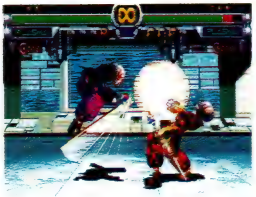
攻撃力：41　上段攻撃

メイスを後方に突き出す技。しかし、ガードされたときはAで反撃されてしまうので、↓＋Bで攻撃するほうが無難だろう。

飛躍腰曲

↓↙←＋K

攻撃力：41　中段攻撃



小ジャンプからの突き攻撃。ハヤトの飛燕と似た性質の技で、下段攻撃をジャンプでかわしつつ攻撃することができる。

絶対安静・寝る

↓＋G＋K

攻撃力：－

絶対安静・起きる

寝状態でG

攻撃力：－

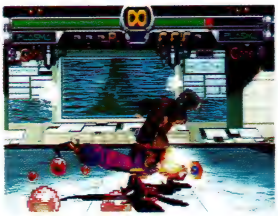
仰向けに寝ころがる技。寝状態では、脚部回転と振動療法、起きあがり攻撃しかできない。また、寝状態を保つにはつねに移動をしていなくてはならず、じっとしていると勝手に起き上がってしまうぞ。また、寝状態でGを押せば、起き上がり攻撃を出さずにすぐ立ち上がるのだ。

脚部回転

寝状態で←→＋K

攻撃力：23+23+23　下段攻撃

ガードされても隙はないので、寝たときにはこの技を出すのがオススメだ。なお、この技を出したあとゴアは立ち上がる。振動療法と使い分ければいっそう効果的だろう。



毒薬散布

↓↘→＋A

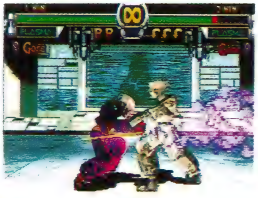
攻撃力：13+13+13　上段攻撃

前方に緑色の毒薬をまく技。たとえガードされてしまっても反撃を受けることはないので、どんどん使ってもかまわない。

組成変換

↓↘→＋B

攻撃力：32　上段攻撃



相手をしばらくのあいだ石化状態にしてしまう技。石化中の相手は無防備だが、一度ダメージを与えると石化はとける。

倍率変更･巨大化

↓↓↓

攻撃力：－

倍率変更･縮小化

超巨大化状態で↓↓↓↓

攻撃力：－

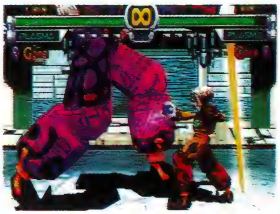
コマンドを入れるとゴアの体が大きくなる（巨大化）。もう一度入力すると、さらに大きくなり（超巨大化）、縮小化のコマンドでもとに戻るぞ。（超）巨大化中はリーチが長くなるが、やられ判定も大きくなってしまうのが痛いところ。ちなみに攻撃力はどの状態でも変わらない。

荒療治

超巨大化状態で→＋A

攻撃力：45　中段攻撃

超巨大化状態でメイスで地面を突くと大きな爆発が起こる。これが荒療治だ。攻撃判定は中段なので超巨大化する機会があれば使ってみよう。

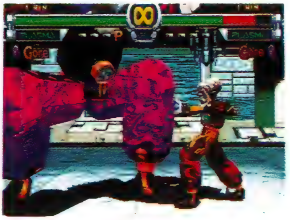


内臓圧迫

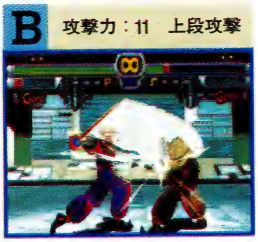
超巨大化時に↓↙←＋K, K, K

攻撃力：68+68+68　中段攻撃

内臓圧迫が当たると相手はペチャンコになるが、見た目が笑えるだけで、特別な効果はない。一発でもガードされると次の攻撃を簡単に止められるので、威力は高いが、使う機会はほとんどないだろう。

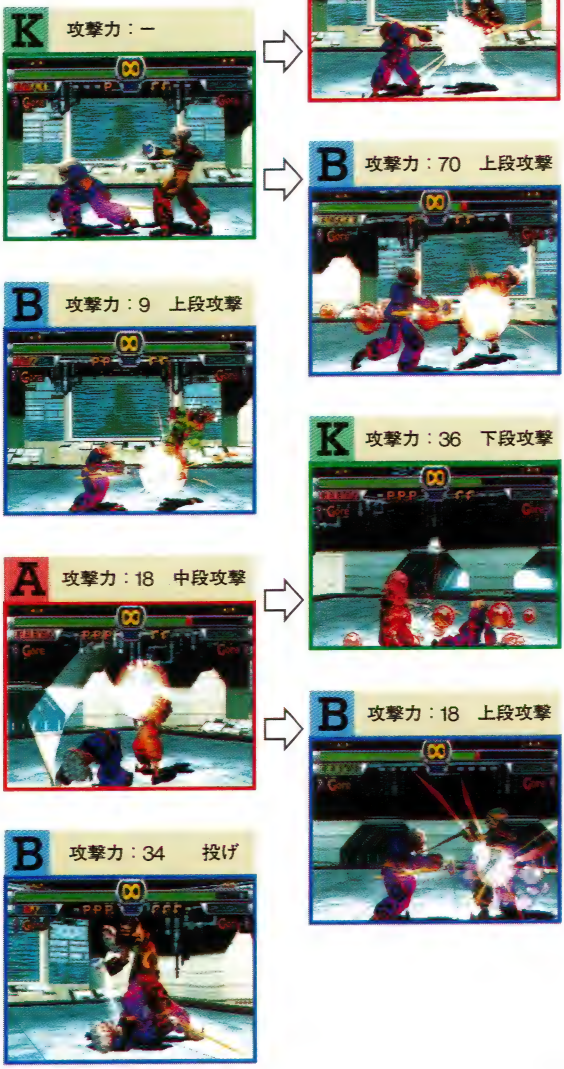


B プラズマコンボ
TYPE



おすすめのプラズマコンボは？

もっとも使えるであろうプラズマコンボは、プラズマファイナルへのルートでもあるＡＢＢだろう。このプラズマコンボはＡから３段目のＢまで連続で入る。さらにここからＡにつないで、下段攻撃のＫというのが理想のルート。５段目のＫのかわりにＢを入れると組成変換が出てしまう。この技は、攻撃判定はもちろん上段攻撃で連続でもないので、まず当たらないと思っていい。また、たとえ当たったとしても、巨大化してしまうのは、あとのことを考えるとちょっといただけない。やはり、基本的にはＡＢＢＡか、あるいはＢＢＢＡというふうにプラズマコンボを出して手がたくダメージを与えていき、そこから再びＡを出すか、前転や絶対安静で様子を見るのがいい。



この連係を使って勝て!

前転からの攻め

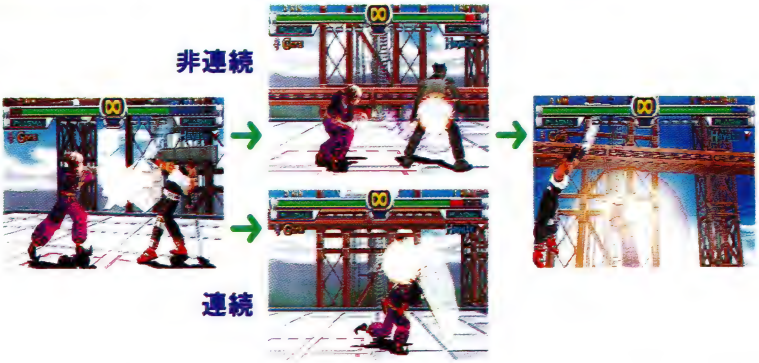
前転は、回り込み移動とちがって技のモーションが出た直後から体の姿勢が低くなるので、技の途中で相手の攻撃につぶされることはほとんどない。そこで、この前転から攻めのペースを作るというのがゴアの戦法だ。前転から↘＋Bや組成変換、AAなどの技を出して、相手を精神的に追いつめていこう。

絶対安静は使えるか？

結論からいえば使える。縦斬りは食らうものの、横斬りや投げ、さらに下段投げをも回避できる。また、攻撃を食らっても必ずダウンするため、連続技を受けない利点もある。

←お、下段投げもかわす性能の高さ!?

振り向かせ攻撃のあとの攻撃

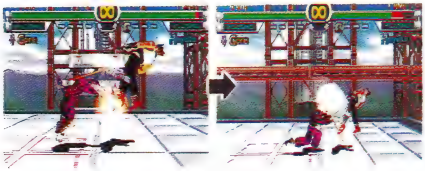


←＋Bを当てたあとは、AAを出すのが簡単で確実。しかし、これでは苦労して←＋Bを当てた甲斐がない。どうせならもっと大きなダメージをということで登場するのが遠心分離だ。しかし、相手が背を向けた状態でAを出してダウンさせても、遠心分離は回避されてしまう。そこで役に立つ技が組成変換だ。相手が急いで振り向いたときはガードされてしまうが、もし技が当たればそのあと確実に遠心分離が決まるぞ。一発逆転にどうぞ。

連続技

後回転蹴→観音開

ダメージ:56



後回転蹴で浮いた相手に→＋Aの観音開を当てる連続技。観音開はできるだけ早いタイミングで出すこと。慣れるまでは、観音開のかわりに↑＋Kで出るダウン攻撃を使ってもいいが、相手に与えるダメージは低くなるぞ。

回転頸斬→AA

ダメージ:74

回転頸斬で微妙に浮いた相手にAAを当てる連続技。AAを出すのが少しでも遅いと空振りしてしまうので注意。

組成変換→毒薬散布→屈横斬

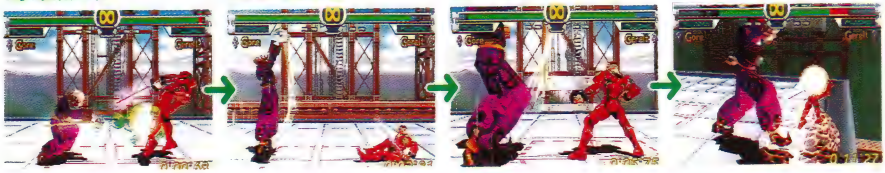
ダメージ:73

組成変換で固まった相手に毒薬散布、そして屈横斬(↓＋B)を当てる連続技。間合いが離れていると屈横斬は当たらない。

アーケードモードクリアーパターン

毒薬散布などの、ダウンを奪える攻撃を相手に当てる。そして、相手がダウンしている隙に↓↓↓の倍率変更コマンドを2回入れて超巨大化状態になっておこう。このあとはいたって簡単で、→＋Aの荒療治を出すだけ。さて、この攻撃、じつは下段攻撃なのだが、どういうわけかCPUキャラクターは立ちガードして荒療治を必ず食らってくれるのだ。たとえ相手がビルシュタインでも、このパターンで倒すことができるぞ。

毒薬散布 → 倍率変更 → 倍率変更 → 荒療治



GERELT

ゲレルト

GERELT

本名：Franco Gerelt

国籍：スペイン

身長：188cm

体重：75kg

年齢：38歳

武器：PLASMA SABER

スペイン出身の天才闘牛士。家族と離れてゼータ星に闘牛の興行に来ていたところ、活躍をねたむライバル闘牛士の陰謀により家族を拉致され、ゲレルト自身も追われる身となってしまう。そこにちょうど現われた地球征服準備中のビルシュタインに、家族を助けるには地球に攻め入るしかないとそそのかされ、彼は第四帝国に入隊するのだった。

技名	コマンド	攻撃力	攻撃判定
ラピッドトゥシュ	A	27	上段攻撃
サイドスラッシュ	B	23	上段攻撃
ハイキック	K	18	上段攻撃
グラントゥシュ	→+A	32	上段攻撃
グランカット	→+B	27	下段攻撃
トリックキック	→+K	27	上段攻撃
ブラックヘブン	↘+A	16	上段攻撃
シャープクロール	↘+B	27	下段攻撃
ブラッドダウン	↘+K	18	下段攻撃
ロワーラピッドトゥシュ	↓+A	27	下段攻撃
ロワーサイドスラッシュ	↓+B	23	下段攻撃
レボルブキック	↓+K	18	下段攻撃
キリングブル	↙+A	32	下段攻撃
ジャストスタッブ	←+A	18	中段攻撃
振り向かせ(武器持ち替え)	←+B	5	上段攻撃
サンダートゥシュ	↓↘→+A	32	上段攻撃
アンダルシアストーム	↓↘→+A, A連打	50	上段攻撃
サザンアロー	↓↘→+A, K	55	中段攻撃
アンダルシアストーム	→↘↓↙←+A連打	9	上段攻撃
ライジングアロー	→↘↓↙←+A連打中→+A	23	上段攻撃
シャープクロール	→↘↓↙←+A連打中B	18	下段攻撃
サザンアロー	→↘↓↙←+A連打中K	23	中段攻撃
スパニッシュダンス	←←+A, A, A	108	上段攻撃
ラピッドエルボー	→→+K	41	中段攻撃
フライングマタドール	←→+K+A	41	上段攻撃
ブラッディフラメンコ	↘+K, ←+K	29	上段攻撃
S.D.F.(スカーレッド・デスロック・ウィズ・フェイスロック)	敵うつぶせ足側で→←+K	63	投げ
斜め前転	←→+K+G	—	—
マタドールスキューアー	A+B	41	投げ
キラークイーン	↓+A+B	37	下段投げ
スカーレットデスロック	背後からA+B	63	背後投げ

縦斬り

ゲレルトの縦斬りは、全般的にガードされると反撃を受ける技が多い。しっかり技の性質を理解して攻撃を出さないと、痛い目にあうぞ。反撃されないものはAと↓＋Aのみ。ほかの技は使うなよ。

ラピッドトゥシュ
A
攻撃力：27　上段攻撃

グラントゥシュ
→＋A
攻撃力：32　上段攻撃

ブラックヘブン
↘＋A
攻撃力：16　上段攻撃

ロワーラピッドトゥシュ
↓A
攻撃力：27　下段攻撃

キリングブル
↙＋A
攻撃力：32　下段攻撃

ジャストスタッブ
←＋A
攻撃力：18　中段攻撃

横斬り

横斬りも縦斬りと同様、ガードされると反撃される技がほとんど。ガードされたときに反撃を受けないのは←＋Bのみ。→＋Bなどは、当てた場合でもAで反撃されるのでまちがっても出さないように。

サイドスラッシュ
B
攻撃力：23　上段攻撃

グランカット
→＋B
攻撃力：27　下段攻撃

シャープクロール
↘＋B
攻撃力：27　下段攻撃

ロワーサイドスラッシュ
↓＋B
攻撃力：23　下段攻撃

振り向かせ(武器持ち替え)
←＋B
攻撃力：5　上段攻撃

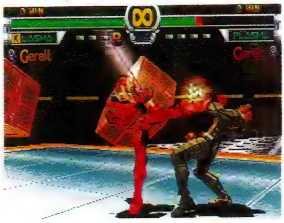
キック

ゲレルトのKを単発で出した場合、ガードされると反撃を受けてしまう。反撃されないようにするには、KKとプラズマコンボの2発目までを出して止めるようにするといい。トリックキックは攻撃が出るのが遅く、ダウンも奪えないので一見使えなさそうに思えるが、相手の縦斬りに対してはかなりの強さを発揮する。

ハイキック

K

攻撃力：18　上段攻撃



トリックキック

→＋K

攻撃力：27　上段攻撃

ブラッドダウン

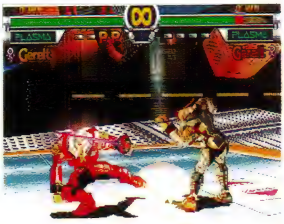
↘＋K

攻撃力：18　下段攻撃

レボルブキック

↓＋K

攻撃力：18　下段攻撃



投げ

ゲレルトの持つ投げは全部で4つある。通常の投げ、しゃがんでいる相手を投げる下段投げ、背を向けた相手を投げる背後投げ、そしてダウン中の相手が対象のS.D.F.だ。ダウン投げのS.D.F.を狙うなら、←＋Bを当てて背を向けさせておいてからブラックヘブンを当ててダウンさせたときがオススメ。しかし、たとえこの状況を作っても、確実にS.D.F.が入るというわけではない。確実性を求めるならば、←＋Bのあとは背後投げを狙ったほうがいい。

マタドールスキューアー

A＋B

攻撃力：41

キラークイーン

↓＋A＋B

攻撃力：37

スカーレットデスロック

背後からA＋B

攻撃力：63

S.D.F.

敵うつ伏せ足側で→←＋K

攻撃力：63

斜め前転

←→＋K＋G

攻撃力：ー

大きく前転しながら相手の側面へ回る移動技。ふつうに回り込むよりも、移動距離が長い反面、硬直時間もやや長めだ。

スパニッシュダンス

←←＋A, A, A

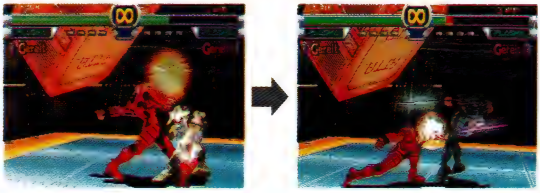
攻撃力：36+36+36　上段攻撃

相手の側面に回ってからの突き攻撃がスパニッシュダンスだ。軸をずらしながら攻撃するため、反撃を受けないのが強み。

フライングマタドール

←→＋K＋A

攻撃力：5+36　中➡上段攻撃



中段浴びせ蹴りと上段突きの連係技だ。中段浴びせ蹴りが当たると上段突きも連続で当たるのが特徴。また、中段蹴りをガードされた場合でも、ガードの硬直時間が長いので相手は動けず、上段突きも必ずガードすることになる。上段突きの隙は小さいので、ガードされても反撃されることはなく安心だ。中間距離ではあとで述べるサザンアローと並び、ゲレルトの主戦力となるぞ。対戦でどんどん使っていこう。

ラピッドエルボー

→→＋K

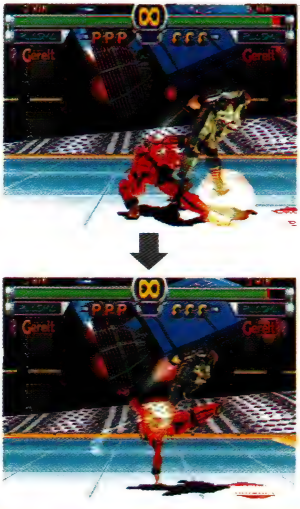
攻撃力：18+23　中段攻撃

すき速い肘攻撃。さらにKを入れると、出の遅い踵落としへの連係攻撃になる。しかし、たとえ肘が当たったときでも、踵落としは相手にAを出されるとつぶされてしまうので、ラピットエルボーで止めておいたほうがいいだろう。

ブラッディフラメンコ

↘＋K, ←＋K

攻撃力：18+11　下➡上段攻撃



ブラッドダウンに続いて横蹴りを入れる連係技だ。ブラッドダウンが当たると、2発目の蹴りが必ず連続になる。ただし、ブラッドダウンがガードされた場合は、2発目の蹴りはしゃがんでかわされてしまうことが多いだろう。

アンダルシアストーム

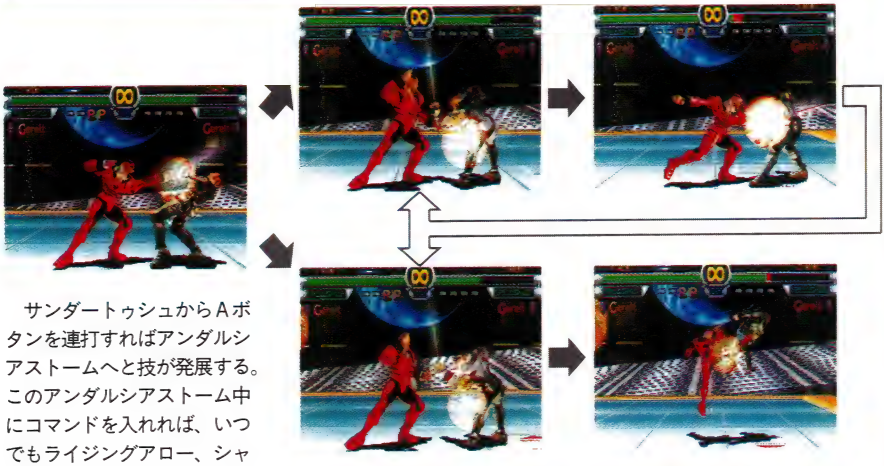
↓↘→＋A, A連打

攻撃力：32+9+9　上段攻撃

サザンアロー

↓↘→＋A, K

攻撃力：32+5+18　上➡中段攻撃



サンダートゥシュからAボタンを連打すればアンダルシアストームへと技が発展する。このアンダルシアストーム中にコマンドを入れれば、いつでもライジングアロー、シャープクロール、サザンアローに移行できる。サンダートゥシュを単発で出すとセイバーを振り下ろす余分なモーションが発生するので、必ずほかの技につなげて無駄なモーションが出ないようにしよう。

ライジングアロー

→↘↓↙←＋A連打, →＋A

攻撃力：9+9+…+23　上➡上段攻撃

シャープクロール

→↘↓↙←＋A連打, B

攻撃力：9+9+…+18　上➡下段攻撃

サザンアロー

→↘↓↙←＋A連打, K

攻撃力：9+9+…+5+18　上➡中段攻撃

3つともサンダートゥシュとほぼ同じ性質の技。最初の一撃こそサンダートゥシュより攻撃力が劣るものの、技が出るのは格段に速く、Aを連打すればするほど攻撃回数は増え、同時に相手に与えるダメージの合計もどんどん大きくなるのだ。ただし、突き攻撃の最大ヒット数は10回で、10発目の攻撃を出し終わると技は終了する。

A プラズマコンボ
A TYPE

A 攻撃力：27 上段攻撃

A 攻撃力：11 上段攻撃

A 攻撃力：18 下段攻撃

B 攻撃力：14 上段攻撃

B 攻撃力：14 上段攻撃

B 攻撃力：23 上段攻撃

A 攻撃力：11 上段攻撃

A 攻撃力：36 上段攻撃

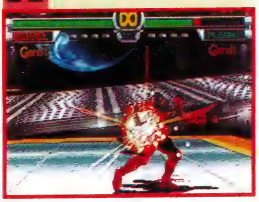
K 攻撃力：18 上段攻撃

K 攻撃力：9 上段攻撃

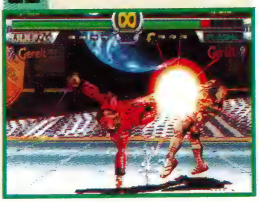
B 攻撃力：18 上段攻撃

K 攻撃力：32 中段攻撃

A 攻撃力：26　上段攻撃



K 攻撃力：27　中段攻撃



K 攻撃力：14　下段攻撃

A 攻撃力：14　上段攻撃

A 攻撃力：23　中段攻撃

K 攻撃力：14　中段攻撃

B 攻撃力：18　下段攻撃

B 攻撃力：45　上段攻撃

A 攻撃力：43　上段攻撃

FINAL!

ファイナル エクスタシー

A 攻撃力：48　下段攻撃

K 攻撃力：41　中段攻撃

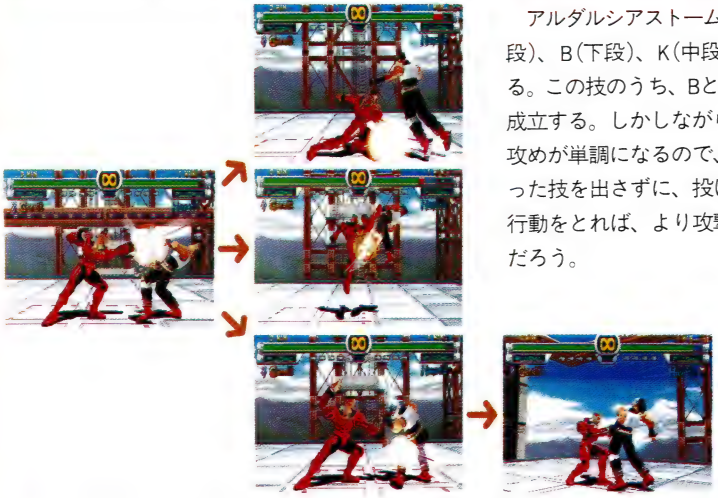
おすすめのプラズマコンボは？

確実にダメージを与えたいときに使うべきプラズマコンボは、ＡＡおよびＡＢ。しかし、どちらのコンボとも相手からダウンを奪えないので、どうせならプラズマファイナルルートであるＡＡを中心に使うといい。

プラズマファイナルへのルートは、ＡＡＡＫＡ、ＡＡＢＫＡ、ＡＡＢＡＡの３通り。ただし、５発目のＡが当たった場合でもプラズマファイナルは連続にならず、相手にしゃがみガードされると防御されてしまうという欠点がある。プラズマファイナルを無理に狙わずに、攻撃を中段と下段に振ることでダメージを与えるようにしよう。

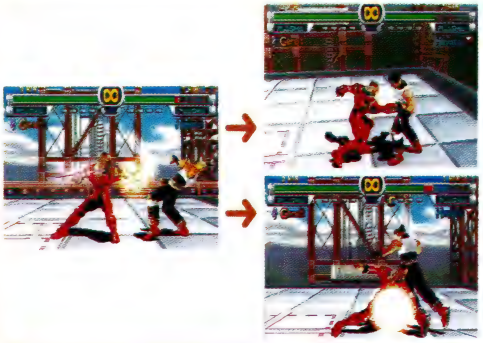
この連係を使って勝て!

アンダルシアストームからの三択



アルダルシアストームからは、➡＋A(上段)、B(下段)、K(中段)という技が出せる。この技のうち、BとKを出せば二択が成立する。しかしながら、これだけでは攻めが単調になるので、あえてBやKといった技を出さずに、投げにいくといった行動をとれば、より攻撃の幅が広くなるだろう。

キックボタン重視の連係



どうしてもAボタン主体の攻撃になってしまいがちなゲレルトだが、それだけでは相手に攻撃を読まれてしまう。そこで、キックボタンで出る肘打ち攻撃、ラピッドエルボーを使った攻撃パターンを紹介しよう。まず、ラピッドエルボーを出し、そのあとに投げと下段攻撃の二択をかけるのだ。相手がプラズマリバースを狙っているようなら、さらにラピッドエルボーを出そう。

プラズマリバース対策

プラズマリバースや回り込み移動に対して有効な技が、↘＋K,←＋Kで出るブラッティフラメンコだ。この技は1発目の攻撃が当たると2発目も連続になるため、非常に使いやすい技といえる。しかし、ガードされたときの隙は大きいため、乱用はさけるべきだ。

⬆ブラッティフラメンコを当てると。

⬆2発目も確実に入る。オイシイ攻撃だ。

連続技

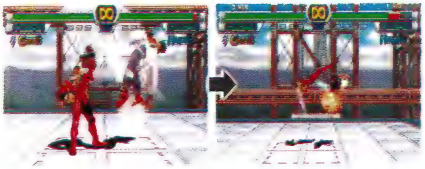
振り向かせ→背後投げ

ダメージ:68

←＋Bで相手を振り向かせておいて投げる。この投げは当然、背後投げになる。背後投げ以外に、AAAやアンダルシアストームといった技を当てることも可能だが、ダメージのことを考えると、やはり背後投げがいちばんだろう。

ブラックヘブン→ジャンプK

ダメージ:59



↘＋Aのブラックヘブンで浮かせてからジャンプK。ジャンプKは離陸直後に出さないと当たらない。簡単に出せるわりに、相手に与えるダメージはそこそこの68。実戦での使用頻度がいちばん高い空中コンボだ。

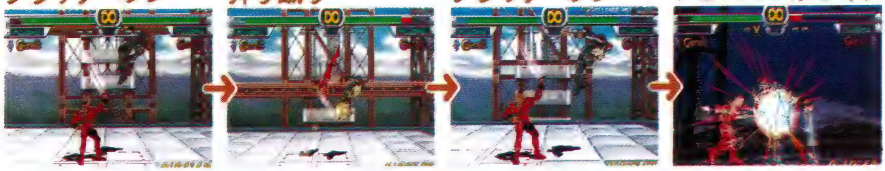
ブラックヘブン→AAA

ダメージ:47

↘＋Aで相手を浮かせてからAAA。ジャンプKを使うのが恥ずかしい人用の連続技だ。ダメージが小さいのが欠点。

アーケードモードクリアーパターン

まずは、ブラックヘブンを当たるまで出す。相手が浮いたらすかさずジャンプKで追い打ちだ。ジャンプ後の着地地点は相手の真横なので、後方ダッシュを1回行なって間合いをとろう。これで相手の起き上がり攻撃をちょうどかわせるような位置になるのだ。そして、起き上がり攻撃の隙にもう一度ブラックヘブンを当てて再びジャンプKを。そのあとは、こんどはブラックヘブンではなく、プラズマストライクを出してKOだ。



VECTOR

ベクター

VECTOR

本名：PX-02C

国籍：ー

身長：210cm

体重：230kg

年齢：0歳(?)

武器：PLASMA GUN

ビルシュタインが地球征服の切り札として制作した、殺戮ロボットの試作機。彼(?)は体内にプラズマパワージェネレーターを搭載しており、それによってプラズマレーザーやビームライフルといった強力な攻撃を行なうことができる。そのすさまじさは、ゼータ星に駐留していた地球連邦軍を一瞬にして壊滅させたほどである。

技名	コマンド	攻撃力	攻撃判定
バーチカルスラッシュ	A	36	中段攻撃
サイドスラッシュ	B	32	上段攻撃
フットアタック	K	27	上段攻撃
アッパービームバズーカ	→+A	32	上段攻撃
チェインソー	→+B	41	上段攻撃
ショベルキック	→+K	36	上段攻撃
ロワービームバズーカ	↘+A	32	下段攻撃
レッグカット	↘+B	41	下段攻撃
ドリルキック	↘+K	32	下段攻撃
ガンヒット	↓+A	18	下段攻撃
ターンスラッシュ	↓+B	32	下段攻撃
ダブルスライドキック	↓+K	28	下段攻撃
武器持ち替え	←+B	9	上段攻撃
ホバーストライト	↓↙←+A	36	中段攻撃
ホリゾンタルレーザー	↓↘→+K	72	ガード不可
マッドプリット	↓↑+K	45	ガード不可
フライングドリル	↓↑+K, ↓+K	95	中段攻撃
レッグインパクト	→+K, K	54	中段攻撃
ラストシューティング	背後投げ中にA	45	ガード不可
バーティカルレーザー	後ろ向きでK	45	ガード不可
バックローラーダッシュ	↙+G+K	—	—
スパイラルソフト	A+B	45	投げ
クェイクショックヴァイス	↓+A+B	64	下段投げ
スカイハイキャリー	背後からA+B	32	背後投げ

縦斬り

Aは中段攻撃だが、相手に攻撃を当てた場合でも反撃を受けるため、AAやABといったプラズマコンボに派生させよう。また→＋A、↘＋Aの攻撃は、プラズマガンを使った遠距離攻撃で、遠く離れた相手に対しても有効だ。ただし、射程は無限というわけではなく、相手との距離があまりにも遠い場合には、弾は届かずに途中で消えてしまう。バックローラーダッシュで距離を取ったあとなど、相手の攻撃が届かない間合いにいるあいだが使いどきだろう。

バーチカルスラッシュ

A

攻撃力：36　中段攻撃

アッパービームバズーカ

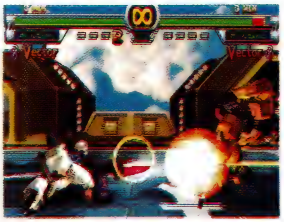
→＋A

攻撃力：32　上段攻撃

ロワービームバズーカ

↘＋A

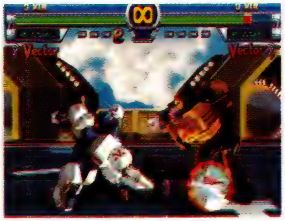
攻撃力：32　下段攻撃



ガンヒット

↓＋A

攻撃力：18　下段攻撃



横斬り

→＋Bは1回のコマンドで2度攻撃が出る技。1発目が当たると相手は浮き、2発目の攻撃が空中コンボとして当たる。↘＋Bはダウンを奪える下段技で、相手との距離が近いときに多用するといい。

サイドスラッシュ

B

攻撃力：32　上段攻撃

チェインソー

→＋B

攻撃力：27+14　上段攻撃

レッグカット

↘＋B

攻撃力：41　下段攻撃

ターンスラッシュ

↓＋B

攻撃力：32　下段攻撃

武器持ちかえ

←＋B

攻撃力：9　上段攻撃

キック

キックには2段技が2種類ある。1つ目の技は↘＋K。相手からダウンを奪うことはできないが、攻撃の出るまでの時間はAと同じで非常に短い。ふたつ目は↓＋K。1発目が当たると必ず2発目も当たり、さらに相手を転ばせることができるぞ。接近戦では、↘＋Bとこの2つのキックを活用して動きの遅さをカバーしよう。

フットアタック

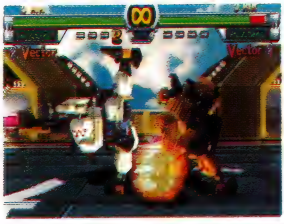
K

攻撃力：27　上段攻撃

ショベルキック

→＋K

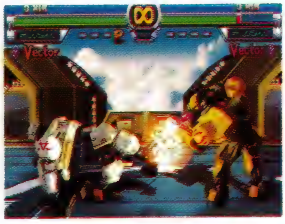
攻撃力：36　上段攻撃



ドリルキック

↘＋K

攻撃力：14＋18　下段攻撃



ダブルスライドキック

↓＋K

攻撃力：14＋14　下段攻撃

投げ

投げ技は少なく、A＋B、↓＋A＋B、背後投げといった基本的なものしか持っていない。背後投げで上空に放り投げた相手にはラストシューティングでの追い打ちが可能なので、ぜひとも狙っていきたい。

スパイラルリフト

A+B

攻撃力：45

クェイクショックヴァイス

↓＋A＋B

攻撃力：32＋32

スカイハイキャリー

背後からA+B

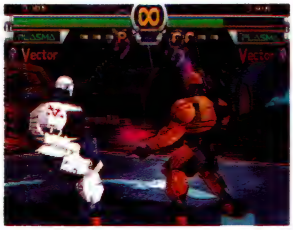
攻撃力：32

バックローラーダッシュ

↙+G+K

攻撃力：ー

大きく後退する移動技だ。ふつうの後ろダッシュとは違い、Gボタンや回り込み移動などによって途中でダッシュを止めることはできない。



ホバーストライト

↓↙←+A

攻撃力：36　中段攻撃

Aよりも攻撃の出が速いジャンプ攻撃。通常のジャンプ攻撃にある離陸時の隙はなく、コマンドを入れた直後から空中判定になるのが特徴だ。

レッグインパクト

→+K, K

攻撃力：36+18　上➡中段攻撃

ショベルキックから派生するキックだ。2発目の中段攻撃のキックが1発目のキックから少し間をおいてから出るので、相手は技が終わったものと勘違いして食らってくれる場合が多い。しかし、熟練した相手には1発目のキックと2発目のキックのあいだに攻撃されるため、過信は禁物。

マッドブリッド

↓↑+K

攻撃力：45　ガード不可

空中にいる相手にのみ有効なジャンプ攻撃。当然相手は空中にいるため、ガードすることは不可能だ。チャンスがあったら食らわせてやろう。

フライングドリル

マッドブリッド中に↓+K

攻撃力：50　中段攻撃

マッドブリット中にコマンドを入れることによって出るジャンプ攻撃。マッドブリットを出したときに、相手が地上にいた場合に使うといい。

ラストシューティング

背後投げ中にA

攻撃力：45　ガード不可

背後投げで上空に投げたあとにのみ使える、追い打ち攻撃がこれ。相手は空中にいるので、当然この攻撃をガードすることはできない。また、背後投げのあと、この技のかわりにマッドブリットやジャンプA、あるいはジャンプBといった攻撃で追い打ちをかけるというのもおもしろい。

バーティカルレーザー

後ろ向きでK

攻撃力：45　ガード不可

後ろ向きの状態からレーザーを出して攻撃する。ガードすることは不可能なので、相手がこのレーザーをかわすためには、ジャンプでベクターを飛び越すか、回り込み移動、真横移動を使うしかない。ただし、技を出したあとの硬直時間が長いため、レーザーを回避されたときは反撃される。

ホリゾンタルレーザー

↓↘→+K

攻撃力：72　ガード不可

片膝をついてからレーザーを発射する攻撃だ。赤い極太のレーザーが迫ってくるので威圧感は相当なものだが、攻撃判定が上段のため、しゃがんでかわされるのが致命的な欠点。しかし、攻撃力は72と非常に高く、しかも相手がこの技を食らってダウンする場合は、吹っ飛ばず崩れ落ちるようにダウンするため、↑+Kでのダウン攻撃が確実に入るのだ。ホリゾンタルレーザーとダウン攻撃のダメージを合わせると95にもなり、これだけで体力ゲージの約半分を一度に減らすことができる計算になる。相手の起きあがりに合わせて出すなど、いろいろ工夫して使うといいだろう。

B TYPE プラズマコンボ

A 攻撃力:36 中段攻撃

A 攻撃力:14 上段攻撃

A 攻撃力:18 中段攻撃

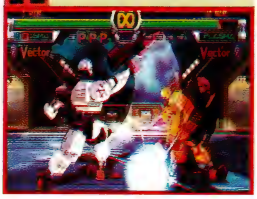
K 攻撃力:9 下段攻撃

B 攻撃力:7 上段攻撃

B 攻撃力:32 上段攻撃

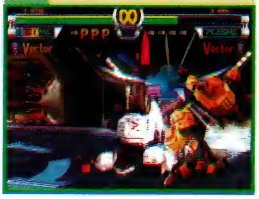
B 攻撃力:18 上段攻撃

A 攻撃力:14 上段攻撃



K 攻撃力:27 上段攻撃

K 攻撃力:12 上段攻撃



K 攻撃力:14 上段攻撃

←K 攻撃力:9 上段攻撃

おすすめのプラズマコンボは？

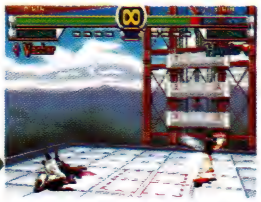
ベクターのプラズマコンボには、ガードすることが不可能なレーザー攻撃が混じっているのが特徴。そこで、いかにレーザー攻撃まで持っていくのかが大きなポイントとなる。

プラズマファイナルへのルートは6通りもある。しかし、レーザー攻撃がファイナルへつながるルートは1本で、ルート中にバックローラーダッシュが出るため、ファイナルを狙っているのが相手にすぐバレてしまう。

FINAL!
ジャイガンティックハンマー

この連係を使って勝て!!

プラズマコンボKAKAからの選択肢



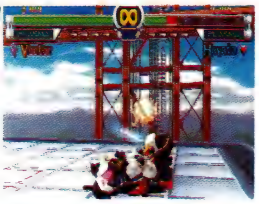
KAKAに対応してこない場合

ＫＡＫＡＡとプラズマコンボを出し切るか、ＫＡＫＡで後方ダッシュしたあとに、アッパービームバズーカ(➡＋Ａ)を撃って牽制するといいだろう。

KAKAに対応してくる場合

後方ダッシュを狙われるとやっかい。ジャンプでレーザーをかわそうとする相手にはマッドブリットで迎撃せよ。走って近寄ってくる相手にはレーザーを撃たないで、プラズマリバースを置いてみよう。

近距離での戦いかた

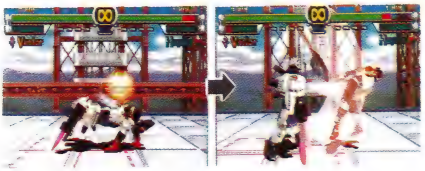


ＫＫを出して相手のガードを誘ったら、Ａ(中段攻撃)と↘＋Ｂ(下段攻撃)の二択に持っていく。相手が速い攻撃を出してきそうだと思ったら、ジャンプで相手を飛び越してからバーティカルレーザーを発射してやるといい。Ｋは最大で５発出すことができるので、Ｋを止めるタイミングは毎回変えること。こうすることによって相手の反撃は甘くなり、より立ちガードする機会が増えるはずだ。そうなったら、↘＋Ｂを多用して相手を翻弄しよう。ただし、↘＋Ｂがあまりにも多すぎるとプラズマリバースで反撃される。もしそうなりそうだったら、↘＋Ｂのかわりに投げを使うといいだろう。

連続技

ホリゾンタルレーザー→フライングドリル

ダメージ:96



ホリゾンタルレーザーが当たったときのダウン時間は通常時より長い。そのため、フライングドリルや、ダウン攻撃といった技が確実にダウン中の相手に当たるのだ。密着時にホリゾンタルレーザーが当たったときはAも当たる。

ジャンプK→レッグインパクト

ダメージ:95

ジャンプKで相手をダウンさせ、→＋K，Kで追い打ちをかけるコンボだ。ただし、→＋K，Kの2発目を当てるのは難しい。

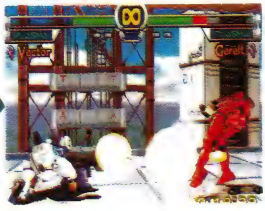
アーケードモードクリアーパターン

バックローラーダッシュ

ロワービームバズーカ

レッグカット

ロワービームバズーカ



後方ダッシュで十分間合いを取ったら、ロワービームバズーカ。ロワールビームバズーカが当たって相手がダウンしたら、さらに起き上がりにホリゾンタルレーザーを重ねて大ダメージを狙うといい。相手に近づかれたときは、迷わずレッグカット。この技がガードされたときは、す速くロワービームバズーカを撃てば、どういうわけか、かなりの確率で当たってくれる。また、相手をリングぎわに追いつめた、K，K，←＋K，→＋K，←＋K，→＋Kとプラズマコンボを出してリングアウトさせるのがいいぞ。じつはこれがいちばん手っ取り早い攻略法かも!?

RIMGAL

リムガル

RIMGAL

本名：Rimgal

国籍：ー

身長：195cm

体重：126kg

年齢：１歳(？)

武器：DEATH BONE

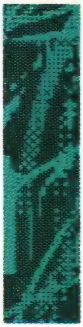
人間と恐竜のDNAを合成して作られた怪物。高いプラズマパワーを持っていたジューンの父親と、最も凶悪な恐竜であるティラノサウルスを合成させて作り出された生物で、高い知能と優れた戦闘能力をあわせ持つ。人格はジューンの父親のままだが、脳内にバイオコントロールチップを植え付けられているせいでビルシュタインにコントロールされている。

技名	コマンド	攻撃力	攻撃判定
ボーンアタック	A	32	中段攻撃
サイドボーンアタック	B	27	上段攻撃
フィアディッシュ	K	27	上段攻撃
ビッグボーン	→+A	45	中段攻撃
ボーンブランディッシュ	→+B	41	上段攻撃
ミールバイト	→+K	27	上段攻撃
ゲイムクロウ	↘+B	32	下段攻撃
スカルバースト	↘+K	41	上段攻撃
プッシュボーン	↓+A	27	上段攻撃
ロワーサイドボーン	↓+B	27	上段攻撃
ロワーフィアディッシュ	↓+K	23	下段攻撃
テイルリープ	↙+K	27	下段攻撃
武器持ち替え	←+B	9	上段攻撃
キングテイル	←+K	45	上段攻撃
ディノフレイム	↓↘→+K	28	上段攻撃
ロングディノフレイム	←↙↓↘→+K	28	上段攻撃
ボルケイノキック	↓↙←+K	41	上段攻撃
ダブルボルケイノキック	↓↙←+K,K	50	上段攻撃
ランドスライドキック	←→+K	54	中段攻撃
ヘルフロート	後ろ向きでK	41	上段攻撃
伏せ	↓↓	—	—
レッグバイト	伏せ状態でK	41	下段攻撃
ロワーディノフレイム	伏せ状態で↓↘→+K	36	下段攻撃
ミールバイトラッシュ	→+K,K	41	上段攻撃
ディノラッシュ	ミールバイトラッシュ中↘+K	18	上段攻撃
ジュラシックトリップ	敵が空中時に↓↑+K	113	空中投げ
ロングバックダッシュ	→←+G+K	—	—
バイトスマッシュスロー	A+B	50	投げ
ネックフラクチャー	↓+A+B	63	下段投げ
ディノスイングスロー	背後からA+B	68	背後投げ

縦斬り

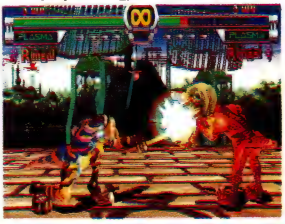
→＋Aのビッグボーンは、高く掲げた武器を勢いよく振り下ろす技。モーションが大きいので、ガードされるとAなどの速い技で反撃されてしまうのが欠点。しかし攻撃判定は下のほうまであり、ダウン中の相手を攻撃できるほどなので、実戦では立っている相手よりも、ダウン中の相手に使うケースのほうが多いだろう。

ボーンアタック
A
攻撃力：32　中段攻撃



ビッグボーン
→＋A
攻撃力：45　中段攻撃

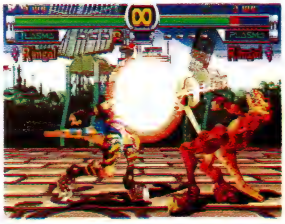
プッシュボーン
↓＋A
攻撃力：27　上段攻撃



横斬り

Bは非常に隙の大きい攻撃で、単発で出すと、攻撃をたとえ当てた場合でも反撃を受けてしまう。反撃を防ぐためにはBB、BKといったプラズマコンボにつなげて技の隙を少なくする必要があるぞ。

サイドボーンアタック
B
攻撃力：27　上段攻撃

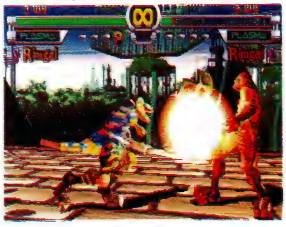


ボーンブランディッシュ
→＋B
攻撃力：41　上段攻撃

ゲイムクロウ
↘＋B
攻撃力：32　下段攻撃

ロワーサイドボーン
↓＋B
攻撃力：27　上段攻撃

振り向かせ(武器持ち替え)
←＋B
攻撃力：9　上段攻撃

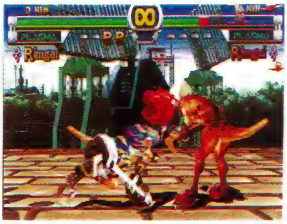


キック

ダウンを奪える技→＋K、↘＋K、↙＋Kの3つとも、ガードされると反撃を受けるので、出すのに覚悟がいる。ただし、↘＋Kは攻撃の出が速く、相手が技を見てからガードすることはできない。

フィアディッシュ
K
攻撃力：27　上段攻撃

ミールバイト
→＋K
攻撃力：27　上段攻撃



スカルバースト
↘＋K
攻撃力：41　下段攻撃

ロワーフィアディッシュ
↓＋K
攻撃力：23　下段攻撃

テイルリープ
↙＋K
攻撃力：27　下段攻撃

キングテイル
←＋K
攻撃力：45　上段攻撃

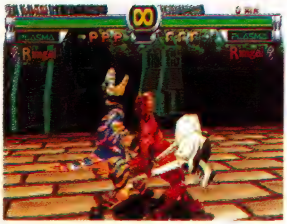
投げ

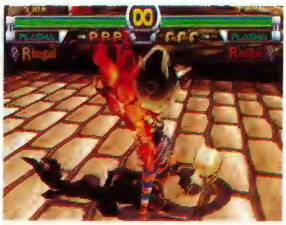
ジュラシックトリップはジャンプ中の相手に対しての投げ。攻撃力が非常に高く、1回決めただけで体力ゲージの半分は持っていく。ただし、ハヤトの小ジャンプは投げることができないぞ。

バイトスマッシュスロー
A＋B
攻撃力：50

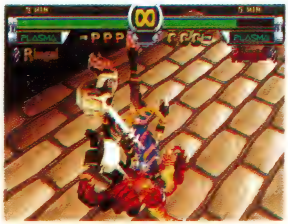
ネックフラクチャー
↓＋A＋B
攻撃力：63

ディノスイングスロー
背後からA＋B
攻撃力：58





ジュラシックトリップ
↓↑＋K
攻撃力：113



ロングバックダッシュ

→←+G+K

攻撃力：ー

後方に大きく下がる移動技で、この技自体に攻撃判定はない。しかし、バックダッシュ中にKボタンを押すことによって、ランドスライドキックと同じ性能の技を出すことができるので、ロングバックダッシュするのにつられて相手が前に出てきたときに食らわせてやるといいだろう。

ディノフレイム

↓↘→+K

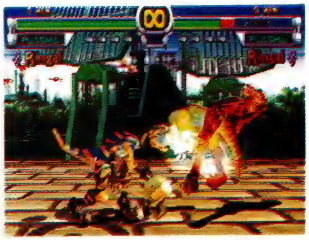
攻撃力：14　上段攻撃

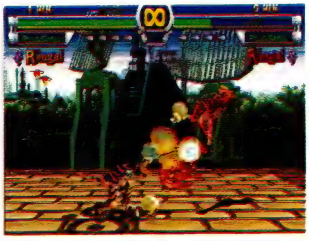
炎を吐いて攻撃する、いかにも怪物らしい技。ヒットする回数は最大5回までで、その場合の攻撃力は14+11+9+6+5となり、合計すると45にもなる。しかし、ガードされたときはAで余裕を持って反撃されるため、むやみやたらに使いまくっていると痛い目にあうぞ。

ロングディノフレイム

←↙↓↘→+K

攻撃力：14　上段攻撃



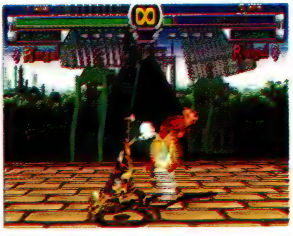


ヒット数がさらに増えたディノフレイム。通常のものとの相違点は、火炎攻撃が当たった相手が空中に舞い上がり、空中で火炎攻撃を受け続けるということ。また、ディノフレイムより技が出るのが遅いものの、ガードされても反撃を受けることがないのがうれしい。相手が起きあがるところに、少し離れた間合いから出しておくといいだろう。

ダブルボルケイノキック

↓↙←+K, K

攻撃力：41+9　上段攻撃

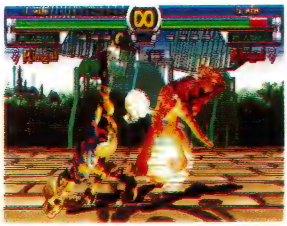


相手に背中を向けてから連続して蹴り上げ攻撃を入れる技だ。1発目のキックが当たると相手は空中に浮き、2発目のキックが空中コンボとして連続で当たってくれる。しかし、ガードされたときはかなり悲惨で、2発目の蹴りを出そうが出すまいが、Aを出されることによってあっけなくつぶされてしまうのだ。

ヘルフロート

背中を向けた状態でK

攻撃力：41　上段攻撃



ボルケイノキックとまったく同じモーションのキックだが、浮いた相手の飛ぶ軌道が異なる。ボルケイノキックは相手が遠くに飛んでいくのに対し、このヘルフロートではリムガルの頭上付近に落下してくるのだ。このおかげで、容易に空中コンボでの追い打ちをかけることができる。しかし、背を向けた状態で攻撃を出すため、ガードされたあとの反撃はまぬがれない。

ランドスライドキック

←→+K

攻撃力：54　中段攻撃

一度斜め前方に移動したあとに、そこから飛び蹴りをくり出す攻撃。ヒットすれば相手はダウンするのが大きな利点だが、ガードされたときには、Aなど出るのが速い技で反撃を受けてしまうのが欠点。ただし、この欠点を克服する方法もある。空振りしない程度に離れた、ぎりぎりの間合いで出したときには反撃を受けないのだ。敵との距離をうまく調整して技を出そう。

レッグバイト

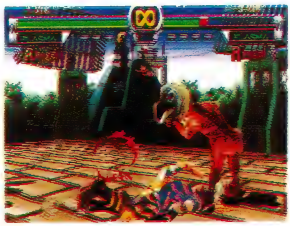
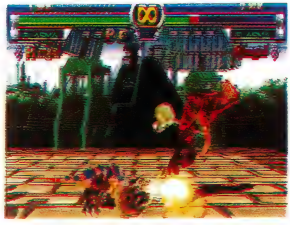
伏せ状態（↓↓）でK

攻撃力：41　下段攻撃

ロワーディノフレイム

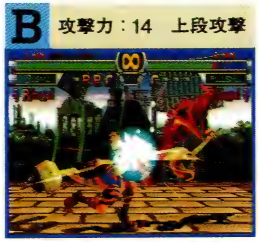
伏せ状態（↓↓）で↓↘→+K

攻撃力：8　下段攻撃

↓↓とコマンドを入力すると、伏せ状態になる（Gで立ち上がる）。この状態では移動やガードができない。そして伏せ状態でKを押すとレッグバイトが出る。これはす速い下段攻撃だが、ダウンを奪えないうえ、攻撃を当てた場合でも反撃されることがあるのが困ったところ。その点、ロワーディノフレイムは相手を転ばせられるので安心だ。ただし、ガードされたときは反撃を受けてしまうぞ。

K プラズマコンボ
TYPE



おすすめのプラズマコンボは？

リムガルの主戦力となるプラズマコンボは、ＡＫＡ、ＢＫＡの２種類。これらは１発目のＡ、Ｂが当たった時点で３発目まで連続で当たる。さらに３発目のＡが当たるとダウンを奪うことができるぞ。相手の技をガードしたときの反撃用の技として使うといいだろう。

ファイナルにつながるルートは、ＡＡＫＡＡ、ＡＡＫＢＡ、ＡＫＫＡＡ、ＡＫＫＢＡ、さらにＢＫＫＡＡ、ＢＫＫＢＡの６通り。これを見るとわかるように、必ず３発目にＫを通っている。残念ながらこのＫは上段攻撃なので相手に防御されやすい。よって、無理にファイナルを狙うのではなく、ＡＫＡ、ＢＫＡで手がたく相手にダメージを与えるといいだろう。

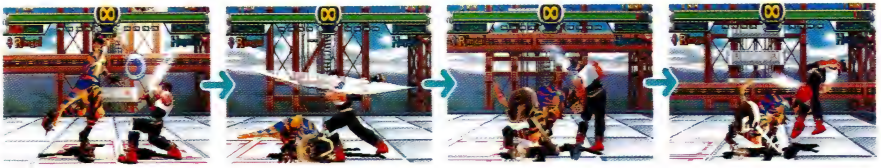
この連係を使って勝て!

プラズマコンボAKを主体とした強力な攻め

Aが当たった場合は、文句なしにＫＡとつないでダウンさせて、起き上がりを攻めるといい。しかしAをガードされた場合、Ｋもガード時間の関係で必ずガードされる。さて、問題は次の技。ＡＫＡと出すと3段目のAまで連続ガードになってしまうので、ここでAを出すことには意味がない。となると、ファイナルルートであるＡＫＫとつなぐのが、もっとも適した行動になるだろう。もし相手がＡＫＫと読んできた場合は、まず間違いなく回り込み移動を使ってくる。このときはＡＫで止めて、ＢＫＡを出すといい。さらに裏をかかれると、このＢＫＡに対してプラズマリバースを出される。このときは、ＡＫのあとに投げやミールバイトを出して、相手のプラズマリバースをつぶしてやろう。

空中コンボ始動技ミールバイトへの布石

ミールバイトを食らって崩れ落ちる相手には追い打ちが入る。ヘタにボルケイノキックを出すより、大きなダメージを与えることができるぞ。しかし、ミールバイトは上段攻撃のため、無造作に出すとガードされて反撃を受けてしまうという弱点がある。したがって、ミールバイトを使うには、プラズマリバースか回り込み移動を誘う必要があるだろう。



↑ＡＡなどのプラズマコンボを出して、相手の反撃を誘っておき……。

↑すかさずコマンドを↓↓と入れてしゃがんで、攻撃をかわしてから……。

↑ミールバイトを当てる。ミールバイト後は相手が崩れ落ちるので……。

↑ここにさらに追い打ちをかけて、より大きなダメージを与えるというわけだ。

連続技

ミールバイト→ダブルボルケイノキック

ダメージ:70

ミールバイトで崩れ落ちる相手に対しての連続技。足の位置がハの字のときはAKAといったプラズマコンボも入る。

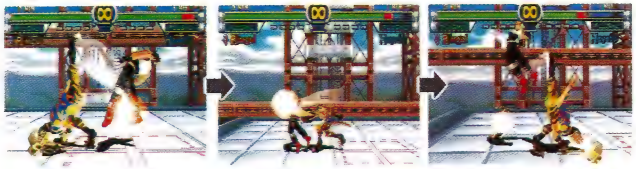
振り向かせ→AK、AKK→ジャンプAorB

ダメージ:68

振り向かせ攻撃を当てたら前方ダッシュで近づいてからＡＫ、ＡＫＫと当てる。さらにジャンプＡで追い打ちがかかる。

ヘルフロート→BKK

ダメージ:110



相手と密着しないと出ないコンボで、非常に難易度が高い。ヘルフロートのあとのＢＫＫはＫボタンを連打すればいい。

アーケードモードクリアーパターン

ミールバイトが当てて、下の連続技につなぐのが簡単なパターン。もしミールバイトがガードされたときは、Ｋボタンを連打してプラズマコンボＫＫＫＫを出してフォローしよう。また、ほかにはＡＫＡを出すだけというパターンもある。ガードされてもガードされても出し続ければ、リングアウトで勝てる。しかし、プラズマリバースを使われるとダメ。

ミールバイト

ミールバイトラッシュ

スカルバースト

ZELKIN

ゼルキン

ZELKIN

本名：Zelkin Fiskerkrogen

星籍：クロンダイク星

身長：170cm

体重：65kg

年齢：32歳

武器：PLASMA CROW

クロンダイク星出身の鳥人。勇猛で知られるクロンダイク軍のなかでも勇敢で知られた存在であったが、地球連邦軍との戦いのときに部下の身代わりとしてみずから監獄に収監される。その後戦いは終結したが、連絡の手違いにより戦死扱いとされてしまう。無為の日々を過ごしていたゼルキンだが、ピルシュタインに助けだされ、恩義を感じて部下となる。

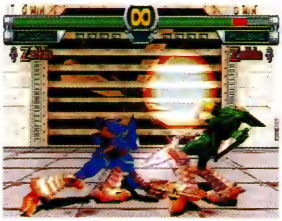
技名	コマンド	攻撃力	攻撃判定
エッジスタップ	A	27	上段攻撃
サイドスラッシュ	B	27	上段攻撃
ネイルクラッチ	K	18	上段攻撃
キーンスラッシュ	→+A	41	中段攻撃
ワイドスラッシュ	→+B	36	上段攻撃
ハンマーキック	→+K	32	上段攻撃
ライジングブレード	↘+A	45	上段攻撃
スライディングブレード	↘+B	32	下段攻撃
ロワーエッジスタップ	↓+A	23	下段攻撃
ロワーサイドスラッシュ	↓+B	23	上段攻撃
ローキック	↓+K	18	下段攻撃
スカイスナイプ	←+A	36	中段攻撃
振り向かせ(武器持ち替え)	←+B	5	上段攻撃
ファイアホイールコンボ	↘+A,K	54	上段攻撃
トラストブロウ	←→+A	45	上段攻撃
サンダーブレード	←→+B	41	上段攻撃
サンダーホイールコンボ	←→+B,K	50	上段攻撃
エアジャベリン	空中で↓+A	36	中段攻撃
ホイールキックコンボ	後ろ向きでK連打	18	上段攻撃
スカイディストラクション	スーパージャンプ中に↓+K	56	投げ
ブルーストーム	→↘↓↙←+K	—	—
スーパージャンプ	ジャンプ中に↑	—	—
スーパージャンプ	↓↑	—	—
回転スーパージャンプ	ジャンプ中に↓↑	—	—
空中浮遊	空中でA+B	—	—
急落下	空中で↓+G	—	—
空中横移動	空中浮遊中にG	—	—
空中ダッシュ	スーパージャンプ中に→→	—	—
変形	プラズマファイナル成立後す速くAA→GB	—	—
左旋回(右旋回)	変形中A(B)	—	—
高度の上下切りかえ	変形中K	—	—
変形状態終了	変形中G	—	—
ラッシュクロー	A+B	42	投げ
クラッシュヘッド	↓+A+B	59	下段投げ
ライドショルダー	背後からA+B	68	背後投げ

縦斬り

↘＋Aのライジングブレードが当たれば相手を浮かすことができる。しかし技を出し終えたあとは背を向けるので、ガードされると反撃を受けるぞ。追い打ちの空中コンボはスプリングミサイルで。

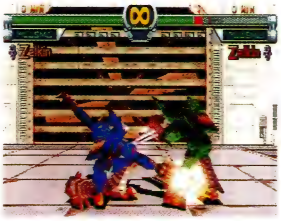
エッジスタップ
A
攻撃力：27　上段攻撃

キーンスラッシュ
→＋A
攻撃力：41　中段攻撃

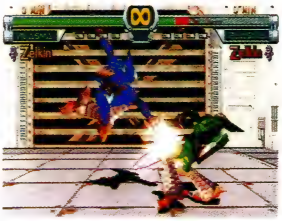


ライジングブレード
↘＋A
攻撃力：45　上段攻撃

ロワーエッジスタップ
↓＋A
攻撃力：23　下段攻撃



スカイナイプ
←＋A
攻撃力：36　中段攻撃



横斬り

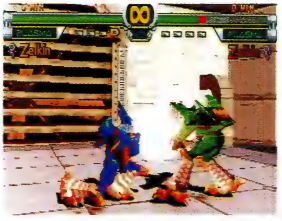
横斬りで使っていきたい技は↘B。ガードされると反撃を受けるが、ダウンを奪える下段攻撃ということで重宝するだろう。逆に↓Bは相手に当てても反撃を受けるだけなので、使ってはならない。

サイドスラッシュ
B
攻撃力：27　上段攻撃

ワイドスラッシュ
→＋B
攻撃力：36　上段攻撃

スライディングブレード
↘＋B
攻撃力：32　下段攻撃

ロワーサイドスラッシュ
↓＋B
攻撃力：23　下段攻撃



振り向かせ(武器持ち替え)
←＋B
攻撃力：5　上段攻撃

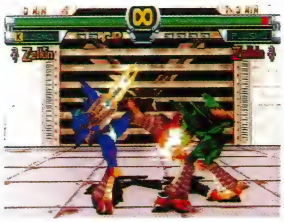
キック

ゼルキンのキックの数は少なく、3種類しかない。Kは上段攻撃だが、プラズマコンボの主役となる重要な技だ。→＋Kは出の速いサイドキック。ヒットすれば相手からダウンを奪えるが、技の隙が大きいため、ガードされたときには反撃を受けてしまう。使うのは控えめにしたほうがいいだろう。↓＋Kは相手の足もとを攻めるキックだ。こちらはたとえガードされても反撃されることはないので、相手の出かたを見るときに使ってみてはどうだろうか。

ネイルスクラッチ

K

攻撃力：18　上段攻撃



ハンマーキック

→＋K

攻撃力：32　上段攻撃

ローキック

↓＋K

攻撃力：18　下段攻撃

投げ

ゼルキンは、投げのほうもキック同様少なく、A＋B、↓＋A＋B、背後からA＋Bという3つの技しかない。なかでも攻撃力の高い背後投げは、←＋Bを当てて背中向きになった相手に決めにいくといい。

ラッシュクロー

A＋B

攻撃力：42

クラッシュヘッド

↓＋A＋B

攻撃力：59

ライドショルダー

背後からA＋B

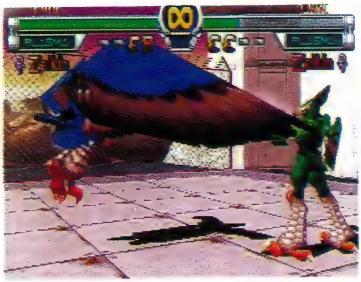
攻撃力：68

ゼルキンは、さすが鳥人らしく空中戦が得意だ。どうせゼルキンを使うのなら、空を制してカッコよく勝ちたいもの。さて、このページに掲載されているとおり、ゼルキンのジャンプ中にできる操作はかなり数多いのだ。これらのうち、エアジャベリンは地上の相手に向かってダイビングをする技で、攻撃判定は中段。投げ技のスカイディストラクションと使い分ければ、相手はかなりやりにくくなるはず。回転スーパージャンプは、相手の側面に回り込みながらジャンプする技。着地地点が相手の側面になるので、着地時を狙われることはないのがいい。空中浮遊は、ジャンプ中いつでも使用でき、しばらく落下を防ぐことができる。逆に、ジャンプ中急落下のコマンドを入力すると、す速く着地することができるぞ。空中にいるところを攻撃されそうになったら、この急落下で着地してピンチを逃れよう。また、ジャンプ中→→で前ダッシュになる。たとえば、スーパージャンプして前ダッシュ、そしてエアジャベリンといった行動をとることも可能だ。うまく使いこなそう。

ブルーストーム

➡↘⬇↙⬅＋K連打

攻撃力:ー



いわゆる風おこしだ。はばたいて風をおこしているあいだ、相手は走る、または前方ジャンプ以外の方法では近づけない。時間稼ぎをするのには最適の技かも。ただし、はばたき中ゼルキンはじょじょに後退しているので、みずからリングアウトしてしまわないように注意しよう。

●●●●●

トラストブロウ

⬅➡＋A

攻撃力:45　上段攻撃

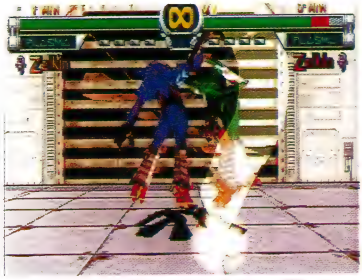
踏み込んでからの上段突き攻撃だ。ガードされると投げでの反撃さえも受けてしまうので、慎重に使っていくこと。もっとも、この技を使うくらいなら、下段攻撃のスライディングブレードや、追い打ちの入るサンダーホイールコンボといった技を使ったほうがいいのだろうが……。

●●●●●

ファイアホイールコンボ

↘＋A, K

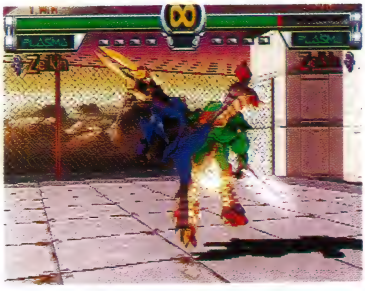
攻撃力:41+9+7　上➡中➡上段攻撃



サンダーホイールコンボ

⬅➡＋B, K

攻撃力:45+9+7　上➡中➡上段攻撃



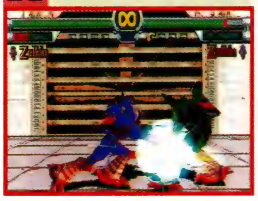
ライジングブレードからのホイールキックへの連係技が、ファイアホイールコンボだ。ライジングブレードが当たれば、ホイールキックが空中コンボとして当たる。ただ、ライジングブレードがガードされたときに相手にAを出されると、反撃を受けるのが欠点。

前ダッシュしながら横斬りを入れる技がサンダーブレードだ。このサンダーブレードがヒットすると、相手は崩れ落ちるようにダウンする。ここでKボタンを押せばサンダーホイールコンボになり、崩れ落ちる相手への追い打ちをかけることができるのだ。

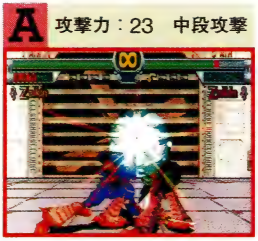
K プラズマコンボ
TYPE

A 攻撃力：27　上段攻撃

A 攻撃力：14　上段攻撃



A 攻撃力：23　中段攻撃



K 攻撃力：9　上段攻撃

K 攻撃力：9　下段攻撃

B 攻撃力：27　上段攻撃

B 攻撃力：27　上段攻撃

A 攻撃力：23　上段攻撃

K 攻撃力：18　上段攻撃

K 攻撃力：14　上段攻撃

B 攻撃力：18　下段攻撃

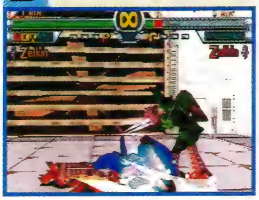
K 攻撃力：11　下段攻撃

A 攻撃力：23　中段攻撃

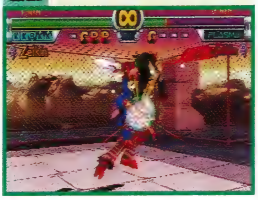
K 攻撃力：23　中段攻撃

A 攻撃力：5　上段攻撃

B 攻撃力：27　下段攻撃

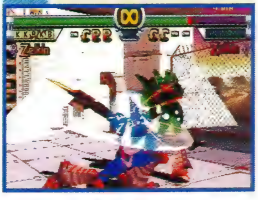


K 攻撃力：18　中段攻撃



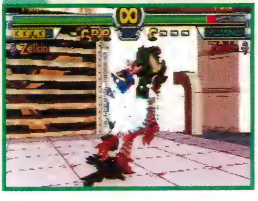
K 攻撃力：14　中段攻撃

B 攻撃力：27　上段攻撃



A 攻撃力：23　上段攻撃

K 攻撃力：36　上段攻撃



F I N A L !

ダンス インザスカイ

A 攻撃力：55　ガード不能

おすすめのプラズマコンボは？

前半で連続技になるプラズマコンボは、ＡＫとＢＫのみ。このプラズマコンボを無理に使うよりは、ＡＡＡとＡＡＫの中、下段攻撃で相手のガードを揺さぶりつつプラズマファイナルを狙うほうがいい。

プラズマファイナルへのルートは、ＡＡＫＡＡ、ＡＡＫＢＡ、ＢＫＫＡＡ、ＢＫＫＢＡの４通り。３発目に必ず下段攻撃のＫを経由するが、ここはＡＡＡの３発目が中段攻撃のため、相手に二択を迫ることができる。４段目はＡとＢに分岐するが、ここでも中、下段攻撃の二択になっているのが強みだ。

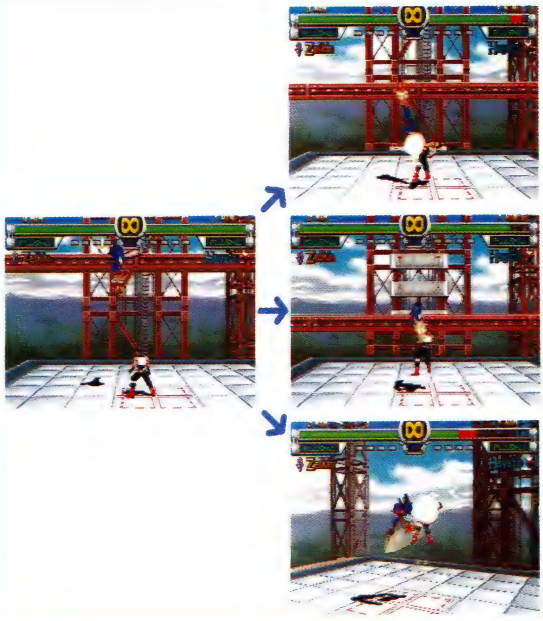
さらにファイナル直後、空中で変形のコマンドを入力し、着地後Ｋを入力すると、まるで飛行機が滑空するように空を飛ぶことができる。飛行中はずっと攻撃判定があり、高度を変えることによって攻撃判定の位置を上下に変化させることもできるぞ。一定時間がたつか、Ｇを入力すると変形終了となる。

この連係を使って勝て!

プラズマコンボAAからの攻め

AAは攻撃が出るのが速いため、相手の技をガードしたあとに反撃する技として出す。AAからは、中段攻撃のAと下段攻撃のKで二択をかけるのが基本パターンだ。ここで相手は二択を回避しようとして、Aに対してプラズマリバースを出してくるか、あるいは回り込み移動をしてくるだろう。こうなったらしめたもの。AAでプラズマコンボを止めたあとにBKを出せば、プラズマリバースに対しても回り込み移動に対しても攻撃できるぞ。

ゼルキンならではの空中戦



ゼルキンは、スーパージャンプ状態から、左の写真のような多彩な攻撃をくり出すことができる。戦法としては、まず相手をダウンさせておいて、その隙にスーパージャンプし、中段攻撃のエアジャベリンと投げのスカイディストラクションを使い分けて二択をかけていくというのがいいだろう。この二択に対して、相手はゼルキンの下を走ってくぐるか、ジャンプからの攻撃をしかけてくるかして対応してくる。相手が下をくぐろうとしたら、↓＋Gのコマンドを入力して急落下し、相手がジャンプ攻撃にきたときは、エアジャベリンをす速く出すという対応をそれぞれとるといいだろう。

連続技

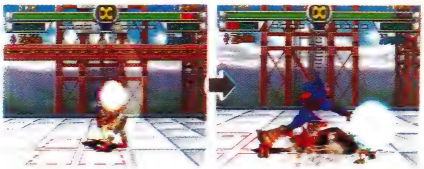
武器持ち替え→サンダーホイールキックコンボ

ダメージ:73

←＋Bで相手に後ろを向かせてからの連続技。すぐにサンダーホイールコンボのコマンドを入れれば、必ず連続になるのだ。

ジャンプA or B→AAA

ダメージ:92



ジャンプ攻撃は、できるだけ着地寸前に出したほうがそのあとの攻撃を当てやすい。AAAのかわりに、ロワーエッジスタップ(↓＋A)やライジングブレード(↘＋A)を出すという手もあるが、相手が最速のタイミングで横転したときは連続にならないのが残念なところだ。

アーケードモードクリアーパターン

相手の起き上がりにジャンプ

→

エアジャベリン

→

スカイディストラクション

ラウンド開始後、スライディングブレードを出して相手をダウンさせる。その後、すぐにスーパージャンプ。そして相手が起き上がったのを確認したら、スカイディストラクションを決めて相手から再びダウンを奪おう。そして、もう一度相手の起き上がるタイミングに合わせてスーパージャンプからのスカイディストラクション。以降これを何度もくり返していくのだ。また、勝つだけでいいのなら、プラズマコンボAAAをずっと出していればいい。プラズマリバースされなければ、こちらが負けることはない。

BILSTEIN

ビルシュタイン

BILSTEIN

本名：Edward Bilstein

国籍：アメリカ

身長：198cm

体重：126kg

年齢：48歳

武器：PLASMA SWORD

大学時代にたまたま祖先の遺品からプラズマパワーの研究所を見つけたとき、祖先の怨念に取り付かれて地球征服の野望を抱いてしまう。それ以来、プラズマパワーの研究を続け、ついにプラズマウェポンを完成させる。その後、軍に野望を知られたためゼータ星の監獄に収監されるが、たやすく脱出し、第四帝国の帝王として地球征服の計画を実行する。

技名	コマンド	攻撃力	攻撃判定
スラッシュソード	A	32	中段攻撃
サイドスラッシュソード	B	32	上段攻撃
フロントキック	K	23	上段攻撃
バーチカルソード	→+A	41	中段攻撃
サイドソード	→+B	41	上段攻撃
ボーウェルズブレイク	→+K	32	下段攻撃
ベネトレイトソード	↘+A	36	上段攻撃
グラウンドヘルウィンド	↘+B	45	下段攻撃
センチピードキック	↘+K	27	下段攻撃
スロウソード	↓+A	32	上段攻撃
ロワーサイドスラッシュソード	↓+B	27	下段攻撃
ローキック	↓+K	23	下段攻撃
振り向かせ(武器持ち替え)	←+B	9	上段攻撃
ブラックデザイアー	↓+B, ↓+K	41	下段攻撃
スペースレンドソード	↓↘→+A	45	中段攻撃
ブレイズソード	↓↑+A	45	上段攻撃
ダブルブレイズ	↓↑+A, ↓↑+A	100	中段攻撃
ヘルウィンドソード	←→+B	45	上段攻撃
デッドリートリプル	→+B, A, A	86	中段攻撃
浮遊	K+G	−	−
空中横移動	浮遊中にG	−	−
カラミティダイブ	浮遊中にA	54	中段攻撃
ダークサイクロン	後ろ向きでK	27	上段攻撃
デススペルソード	ダークサイクロン中にK, A	59	中段攻撃
デススペルキック	ダークサイクロン中にK, K	50	下段攻撃
消える	←+K	−	−
ファイナルビルシュタイン	→↘↓↙←+A+B	95	投げ
プラズマクラッシュ	A+B	50	投げ
プラズマスロー	↓+A+B	59	下段投げ
プラズマインパクト	背後からA+B	68	背後投げ
ウォールインパクト	プラズマインパクト中A連打	68	背後投げ
サイドスロー	プラズマインパクト中B連打	23	背後投げ

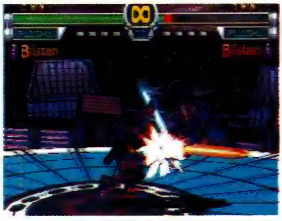
縦斬り

→＋Aのバーチカルソードは隙が大きく、相手に攻撃を当てた場合でも反撃されるので、使いづらい。↘＋Aで出るベネレイトソードは、一歩踏み込んでからの突き攻撃。ガードされるとAで反撃を受けるものの、当たったときはダウンを奪えるという利点があるので、多少の危険は顧みずに出していくといいだろう。↓＋Aで出る技は上段攻撃だが、攻撃の出るスピードがAと同じくらい速い。相手の下段攻撃をガードしたあとの反撃用の技として使っていこう。

スラッシュソード
A
攻撃力：32　中段攻撃

バーチカルソード
→＋A
攻撃力：41　中段攻撃

ベネレイトソード
↘＋A
攻撃力：36　上段攻撃



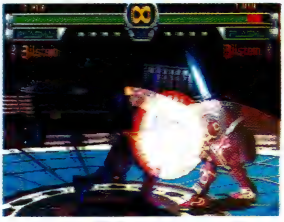
スロウソード
↓＋A
攻撃力：32　上段攻撃

横斬り

→＋Bは、攻撃を相手に当てた場合でも反撃を受ける。これを防ぐには、派生技のデッドリートリプルを出すといいぞ。↘＋Bは相手の側面に回り込んでからの下段斬りで、おもに対縦斬り用の技。

サイドスラッシュソード
B
攻撃力：32　上段攻撃

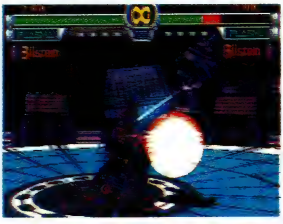
サイドソード
→＋B
攻撃力：41　上段攻撃



グラウンドヘルウインド
↘＋B
攻撃力：45　下段攻撃

ロワーサイドスラッシュソード
↓＋B
攻撃力：27　下段攻撃

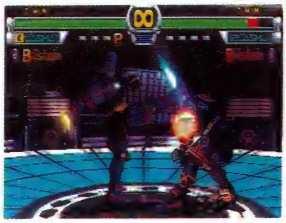
振り向かせ(武器持ち替え)
←＋B
攻撃力：9　上段攻撃



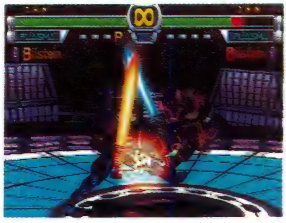
キック

→＋Kで出るボーウェルズブレイクは、相手の弁慶の泣き所に蹴りを入れる技。ダウンを奪える下段攻撃で、ガードされても反撃は受けない。センチピードキックは相手の足下をすくうスライディングだが、攻撃を当てた場合でも反撃を受けるというのが難点。対戦では使わないほうが無難だ。↓＋Kのローキックは、出すときにキチンと方向キーを押すこと。↙＋Kぎみにコマンドを入れると、←＋Kの技(消える技)が出てしまうことがあるので注意しよう。

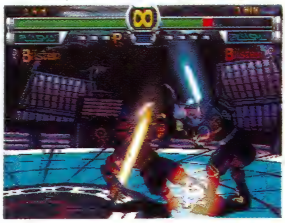
フロントキック
K
攻撃力：23　上段攻撃



ボーウェルズブレイク
→＋K
攻撃力：32　下段攻撃



センチピードキック
↓＋K
攻撃力：27　下段攻撃



ローキック
↘＋K
攻撃力：23　下段攻撃

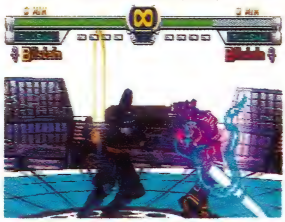
投げ

ビルシュタインは背後投げを決めたあとにボタンを連打することによって、さらに2つの技に発展させることができる。A連打だと空中コンボの入る投げになり、B連打だと地面に叩きつける投げになるぞ。A連打の投げのほうが、攻撃力が高くオススメ。B連打の投げは、屈辱フィニッシュを狙うとき以外は必要ない。

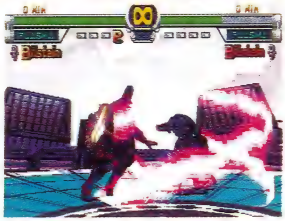
プラズマ・クラッシュ
A＋B
攻撃力：50

プラズマスロー
↓↓A＋B
攻撃力：59

ウォール・インパクト(サイド・スロー)
プラズマインパクト中A(B)連打
攻撃力：68(23)



ファイナルビルシュタイン
→↘↓↙←＋A＋B
攻撃力：95



浮遊

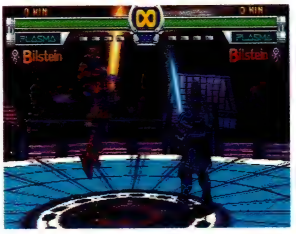
K＋G

攻撃力：ー

カラミティダイブ

浮遊中にAorB

攻撃力：54　中段攻撃



浮遊すると移動スピードが格段に速くなる。歩行スピードの遅いビルシュタインにとっては重要な技だ。浮遊中はGボタンで横移動、Kボタンで着地、AorBボタンで攻撃という行動がとれる。浮遊中にAまたはBボタンで出るカラミティダイブは、中段攻撃でしかもダウンを奪える高性能の技。しかし、浮遊後の攻撃はこれしかないので、相手に容易にガードされる。Gボタンで相手の攻撃をかわしてから出すといいだろう。

ヘルウインドソード

←→＋B

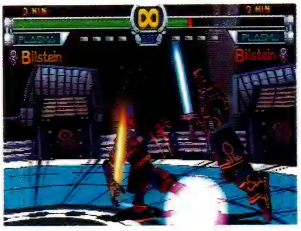
攻撃力：45　上段攻撃

グラウンドヘルウインドと似た、軸ずらし移動からの横斬り。攻撃判定が上段なので、使う価値はない。

ブラックデザイアー

↓＋B, ↓＋K

攻撃力：27＋14　下➡上段攻撃



↓＋Bから↓＋Kへの連係だ。連続攻撃ではないが、Kがガードされても反撃されないので安心。

デッドリートリプル

→＋BAA

攻撃力:41+18+27　上➡上➡中段攻撃

→＋BからAは当たれば連続攻撃になるのだが、なぜか空振りすることが多い。3発目の攻撃は中段攻撃だが、隙は大きく、ガードされたときの反撃は確定的なので、3発出し切るのは少々勇気がいる。

スペースレントソード

↓↘→＋A

攻撃力：45　中段攻撃

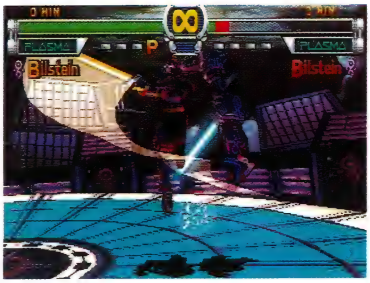
す速く前に踏み込んで縦斬りを食らわせる技。攻撃を当てても相手はダウンしないものの、たとえガードされても反撃は受けないので、中間距離で多用することになるだろう。相手がバーチカルソードを待ちかまえていそうなときには、この技を出して様子を見てみるといい。

●●●●●

ダブルブレイズ

↓↑＋A, ↓↑＋A

攻撃力：45＋23＋32　上➡上➡中段攻撃



ジャンプしながら剣を突き上げて攻撃する技が、ブレイズソード。そして、ブレイズソード中さらに↓↑＋Aとコマンドを入力すると同じモーションの技が再び出る。これがダブルブレイズだ。ブレイズソードの落下中は無防備だが、ダブルブレイズの落下中には攻撃判定がある。

●●●●●

デススペルキック

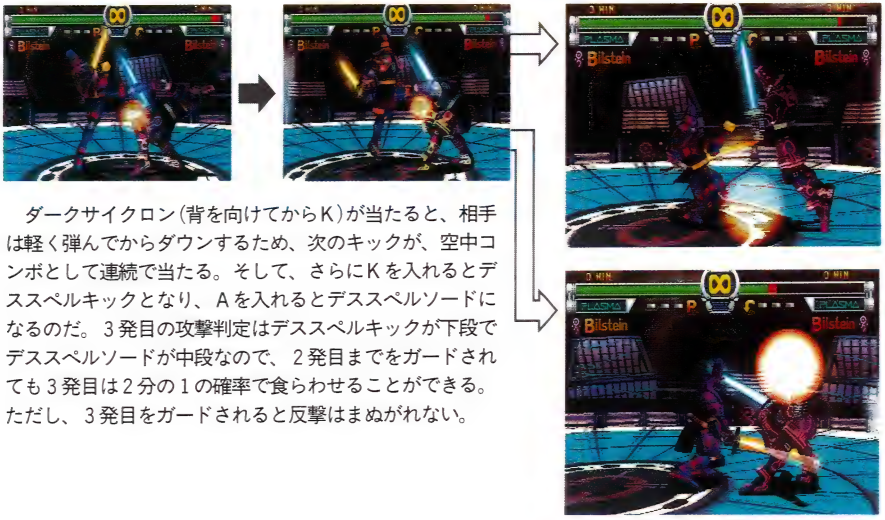
背を向けた状態でK, K, K

攻撃力：27＋14＋9　上➡中➡下段攻撃

デススペルソード

背を向けた状態でK, K, A

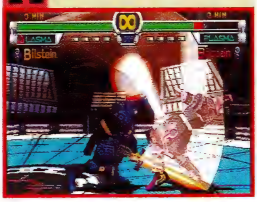
攻撃力：27＋14＋18　上➡中➡中段攻撃



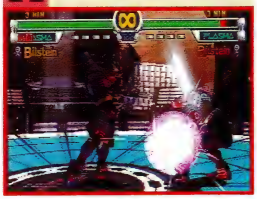
ダークサイクロン（背を向けてからK）が当たると、相手は軽く弾んでからダウンするため、次のキックが、空中コンボとして連続で当たる。そして、さらにKを入れるとデススペルキックとなり、Aを入れるとデススペルソードになるのだ。3発目の攻撃判定はデススペルキックが下段でデススペルソードが中段なので、2発目までをガードされても3発目は2分の1の確率で食らわせることができる。ただし、3発目をガードされると反撃はまぬがれない。

A プラズマコンボ
A TYPE

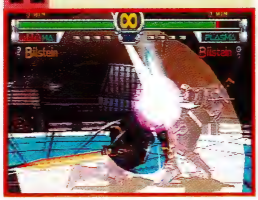
A 攻撃力：32　中段攻撃



A 攻撃力：9　上段攻撃



A 攻撃力：14　中段攻撃



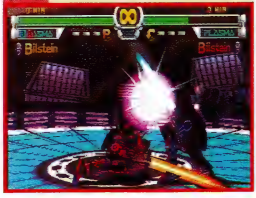
B 攻撃力：32　上段攻撃

B 攻撃力：14　中段攻撃

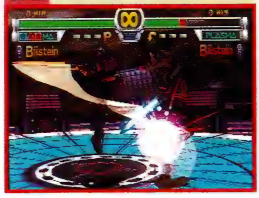
B 攻撃力：18　下段攻撃

K 攻撃力：23　上段攻撃

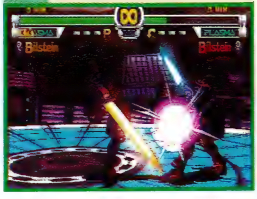
A 攻撃力：9　中段攻撃



A 攻撃力：23　上段攻撃



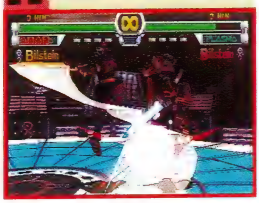
K 攻撃力：5　中段攻撃



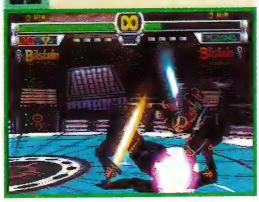
B 攻撃力：18　上段攻撃

K 攻撃力：23　中段攻撃

A 攻撃力：16　上段攻撃



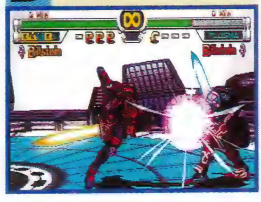
K 攻撃力：9　上段攻撃



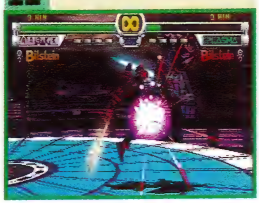
A 攻撃力：14　中段攻撃

K 攻撃力：9　上段攻撃

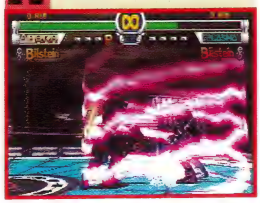
B 攻撃力：14　下段攻撃



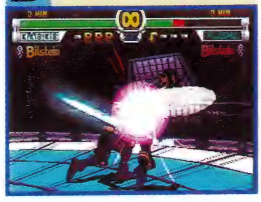
K 攻撃力：5　上段攻撃



A 攻撃力：36　投げ



B 攻撃力：36　中段攻撃

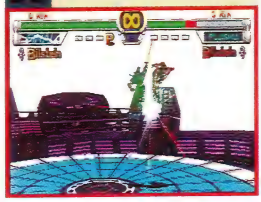


K 攻撃力：9　下段攻撃

FINAL!

フェイタル デシジョン

A 攻撃力：45　上段攻撃



A 攻撃力：45　上段攻撃

おすすめのプラズマコンボは？

実戦向きのプラズマコンボは、なんといってもＫＫＫＫ。また、ＫＫＫで背を向けてから、ダークサイクロンが振り向き↓＋Ａなどという攻撃で連係を作るのもいい。また、ＡＡＡとＡＡＢの二択も強力。ＡＡＡの３発目のＡが入る４発目のＡも入り、ＡＡＢの３発目のＢが入ると４発目のＫが連続で当たるぞ。

プラズマファイナルにつながるルートは、２通りだけである。ブラッドはリスクの大きいファイナルを狙うより、ガードされても隙ができないＡＡＡＫＡやＡＡＢＫＡの投げを狙ったほうが、より安全で確実だろう。

この連係を使って勝て!

消えてからのバリエーション

ビルシュタインがくり出すキックの連係技は、ふつうに出すとまずまちがいなくガードされる。これは、キックにはダウンを奪える中段攻撃がないため、相手はキックが出るのを見た瞬間にしゃがみガードすればよいからだ。そこで相手の目をごまかす必要がある。つまり、姿を消せばよいのだ。消えているときは、キックのモーションが見切られにくくなるばかりか、ビルシュタインが前を向いているか後ろを向いているかもわかりづらくなり、相手は非常にガードしづらくなる。

さて、こうして消えたあとで、やっとキック攻撃をしかけることができる。ポイントは相手のガード状態。立ちガードしてくれているならば、KKKKで押すべし。しゃがみガードしているときは、キックはまったく意味がないため、AAを出して相手のしゃがみガードを崩しにかかるのがいいだろう。

しゃがみ状態からの攻撃

↓＋Aは、プラズマコンボに発展させることができないものの、出るスピードがAよりも速くて使いやすい技になっている。また、↓＋Bから↓＋Kが連続攻撃なので、相手は↓＋Bを見た時点で必ずしゃがみガードをしてくるはず。このことを利用し、↓＋BからAAを出せば高い確率で相手にダメージを与えられる。

▲速い、速い↓＋A。攻撃判定が上段攻撃なのが残念なところだが。

▲下段の↓＋B。↓＋Kを出すか、Aを出すかで二択をかけられる。

連続技

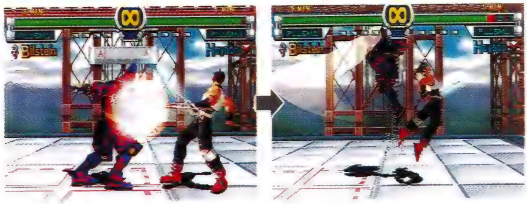
フィアライズソード→AAAA

ダメージ:97

走り状態からAorBで出せるフィアライズソードは、相手を浮かすことのできる技だ。この技を当てたら、Aボタンを連打。こうすれば、タイミングをはからなくてもAAAAが4発とも当たってくれるぞ。

振り向かせ→ブレイズソード

ダメージ:54

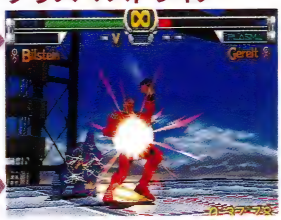


←＋Bを当てて背を向かせ、ガードできないところにブレイズソードを食らわせる。しかし、ブレイズソードを当てるよりも、プラズマコンボAAAAを当てたほうが、コンボ全体としてのダメージは大きい。

アーケードモードクリアーパターン

カラミティダイブ

プラズマストライク



ファイナルビルシュタイン

カラミティダイブやファイナルビルシュタインでダウンを奪ったら、相手が起き上がり攻撃を空振りするのに合わせてプラズマストライクを決めよう。相手の起き上がる位置から、後方ダッシュを1回行なったぐらいの位置で相手の起き上がりを待つのがポイントだ。ほかに、ブレイズソードを出すだけというパターンもある。もしブレイズソードがガードされたら、ダブルブレイズを出してフォローしよう。ダウンした相手には、Aで追い打ちをかけろ。

BLOOD

ブラッド

BLOOD

本名：Blood Barbarians

国籍：アメリカ

身長：178cm

体重：78kg

年齢：22歳

武器：PLASMA SWORD

ビルシュタインがプラズマパワーの研究用に育てた、通称"ビルシュタインの息子たち"のひとり。FBIの監視下に置かれていたが、ビルシュタインの助けで脱出する。そして、ビルシュタインの指示でプラズマ能力に優れた人物を次々に殺したあと、最後に残ったハヤトとジューンをも殺害するため、スターグラディエイターに入隊する。

技名	コマンド	攻撃力	攻撃判定
ブラッディー・ブレード	A	16	中段攻撃
スライド・スイング	B	16	上段攻撃
マッド・キック	K	11	上段攻撃
ディセント・ブレード	→+A	20	中段攻撃
ワイド・スラッシュ	→+B	20	上段攻撃
シャドー・ファング	→+K	16	下段攻撃
ソウル・クラッシュ	↘+A	18	上段攻撃
サイレント・ボルテクス	↘+B	23	下段攻撃
アサルト・ファング	↘+K	14	下段攻撃
アッパー・ブレード	↓+A	16	上段攻撃
カット・スイング	↓+B	14	下段攻撃
ラウンド・キック	↓+K	11	下段攻撃
振り向かせ(武器持ち替え)	←+B	5	上段攻撃
ダーティ・モラル	↓+B, ↓+K	25	下段攻撃
ダーク・サプライズ	↓↘→+A	23	中段攻撃
デス・サークル	←→+B	23	上段攻撃
クリミナル・ラッシュ	→+B, A, A	43	中段攻撃
ライジング・トルネード	↓↑+K	9	上段攻撃
フェイタル・エッジ	↓↓↓+A	34	中段攻撃
アイアン・フィスト	←→+K	18	中段攻撃
ブル・タックル	←↙↓↘→+K	11	中段攻撃
イビル・ストーム	←↙↓↘→+K, B	29	上段攻撃
フェイク・ブレード	→←+A	23	中段攻撃
クリムゾン・フォース	→↘↓↙←+A+B	39	投げ
アース・アンド・ヘブン	A+B	25	投げ
プラズマ・レストリクション	↓+A+B	29	下段投げ
アース・アンド・アース	背後からA+B	34	背後投げ

縦斬り

→＋Aは技を出したあとの隙が大きく、相手に攻撃を当てた場合でも反撃されるので、対戦では出さないこと。↘＋Aは、ふみ込んでからの上段突き攻撃。ガードされると反撃を受けるが、当たったときはダウンを奪える。↓＋Aは攻撃の出が速いので、下段攻撃をガードしたあとで反撃するのに適した技といえるだろう。

ブラッディー・ブレード

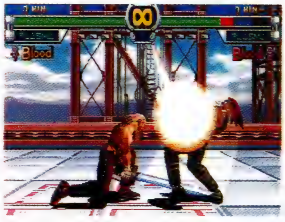
A

攻撃力：32　中段攻撃

ディセント・ブレー

→+A

攻撃力：20　中段攻撃



ソウルクラッシュ

↘+A

攻撃力：18　上段攻撃

アッパー・ブレード

↓+A

攻撃力：16　上段攻撃

横斬り

↘＋Bは、相手の側面に回り込んで横斬りをくり出す技だ。ガードされると反撃を受けてしまうので、あらかじめ相手の縦斬りを読んで、タイミングよくコマンドを入力するいった感じで使おう。

スライド・スイング

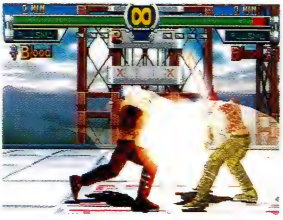
B

攻撃力：16　上段攻撃

ワイド・スラッシュ

→+B

攻撃力：20　上段攻撃



サイレント・ボルテクス

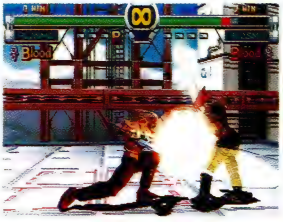
↘+B

攻撃力：23　下段攻撃

カット・スイング

↓+B

攻撃力：14　下段攻撃



振り向かせ(武器持ち替え)

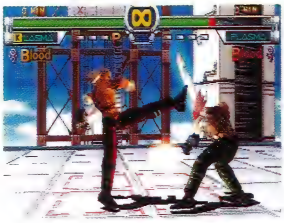
←+B

攻撃力：5　上段攻撃

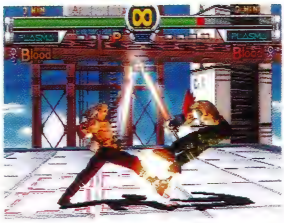
キック

コマンド➡＋Kのシャドー・ファングは、相手の弁慶の泣き所に、ローキックを叩き込む技だ。ダウンを奪える下段攻撃で、しかもガードされても反撃は受けないので、なかなか役に立つ。なお、この技でダウンさせたあとは、必ずAで追い打ち攻撃をしておくようにしよう。↘＋Kのコマンドで出すアサルト・ファングは、相手の足下をすくう攻撃。しかし、たとえ相手に当ててもAなどの技で簡単に反撃されてしまうため、対戦では使わないほうがいいだろう。

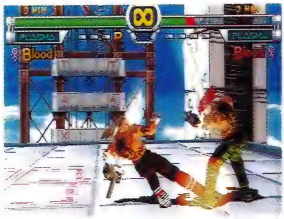
マッド・キック
K
攻撃力：11　上段攻撃



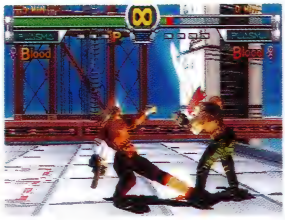
シャドー・ファング
➡＋K
攻撃力：16　下段攻撃



アサルト・ファング
↘＋K
攻撃力：14　下段攻撃



ラウンド・キック
⬇＋K
攻撃力：11　下段攻撃



投げ

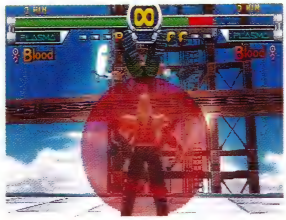
A＋Bの投げは相手を地面に叩きつけてダメージを与えたあと、空高く放り投げる技。放り投げたあとはは空中コンボでの追い打ちか可能だ。確実にダメージを与えたいときは、ジャンプAかライジング・トルネードで攻撃するといい。クリムゾンフォースは、相手をメッタ突きにしたあとに気の塊でトドメをさす技。見た目は非常にハデでかっこいいのだが、攻撃力という点では追い打ちがかかるA＋Bに軍配が上がってしまうのが悲しいところである。

アース・アンド・ヘブン
A+B
攻撃力：25

プラズマ・レストリクション
⬇＋A+B
攻撃力：29

アース・アンド・アース
背後からA+B
攻撃力：34

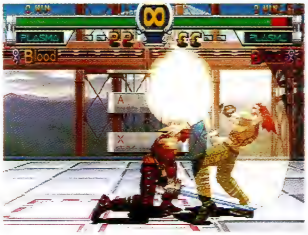
クリムゾンフォース
➡↘⬇↙⬅＋A+B
攻撃力：39



ダーク・サプライズ

↓↘→＋A

攻撃力：23　中段攻撃

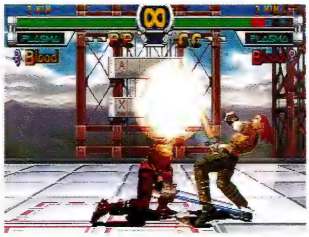


す速く前に踏み込んでから縦斬りで攻撃する技だ。相手にヒットしてもダウンさせることはできないものの、ガードされてしまっても反撃を受けることがないという利点があるぞ。相手がソウル・クラッシュ（ガードされると隙ができる）を待ちかまえていそうなときには、とりあえずこのダーク・サプライズを出して様子を見るといいだろう。

フェイク・ブレード

→←＋A

攻撃力：23　中段攻撃

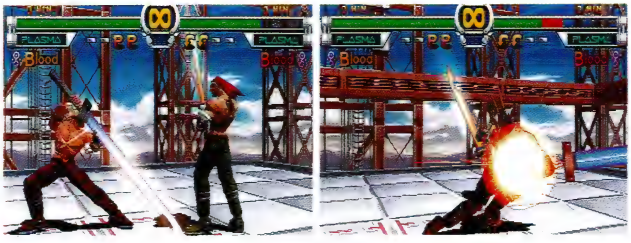


後方ダッシュしたと思ったら急に前進して、ダーク・サプライズを出す技がこのフェイク・ブレードだ。後方ダッシュ直後にGボタンを押せば、ダーク・サプライズを出さずに立ち止まる。これがフェイク（偽り）という名の由来か。フェイント技として使ったり、さらにその裏をかいて攻撃するなどして、相手を混乱させてみるのもおもしろい。

フェイタル・エッジ

↓↓↓＋A

攻撃力：34　中段攻撃



ハヤトの阿修羅のように、剣を巨大化させ、そのあと相手を突き刺す。剣の巨大化が終了するまではまったくの無防備なので、相手をダウンさせたあとなどにしか使うチャンスはないだろう。また、ガードされたときの隙が大きく、投げで反撃されてしまう場合もある。以上のように欠点が多い技なので、緊迫した試合では使わないほうがいい。

クリミナル・ラッシュ

→＋B, A, A

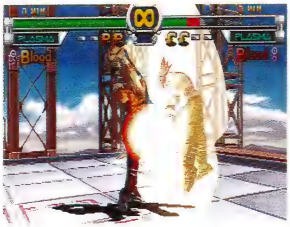
攻撃力：20+9+14　上➡上➡中段攻撃

Bから Aへは連続技だが、Aは空振りすることが多い。3発目の攻撃のAは中段攻撃だが、隙が大きいのでガードされたときは確実に反撃されるだろう。ときどき2発で止めてフェイントをかけよう。

ライジング・トルネード

↓↑＋K

攻撃力：9　上段攻撃

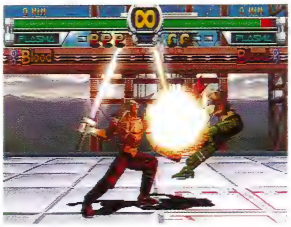


ジャンプするときに剣を突き上げて攻撃する技が、このライジング・トルネードだ。ビルシュタインと違い、攻撃を1回しか出せないので落下中の隙の大きさをカバーすることはできない。

アイアン・フィスト

←→＋K

攻撃力：18　中段攻撃

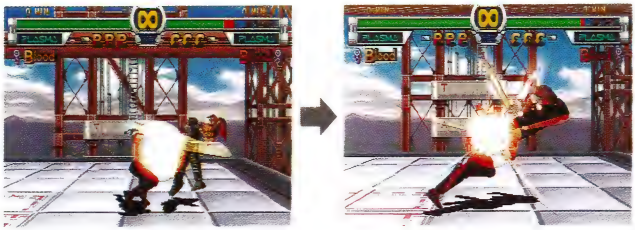


フィスト（拳）の名のとおり、拳で攻撃する技だ。素手で攻撃するので、プラズマリバースされないのが利点。攻撃の出る速さが若干遅めではあるが、ガードされたときの隙はほとんどないぞ。

イービル・ストーム

←↙↓↘→＋K, B

攻撃力：11+18

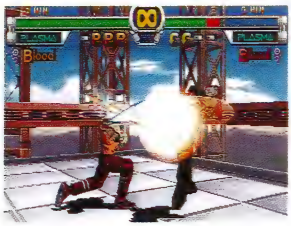


タックルしてから横斬りを浴びせる連係技だ。タックルがヒットすれば、横斬りが追い打ちとして連続で当たる。しかし、タックルがガードされたときは、ガード時間の関係で横切りも必ずガードされる。ガードされたときの隙は大きく、投げでも反撃されるほどなので、むやみに仕掛けるのはやめたほうがよさそうだ。

デスサークル

←→＋B

攻撃力：23　上段攻撃



サイレント・ボルテクスと似た、移動からの横斬り。相手をダウンさせることができるものの、攻撃判定が上段なので使うことはないだろう。

ダーティー・モラル

↓＋B, ↓＋K

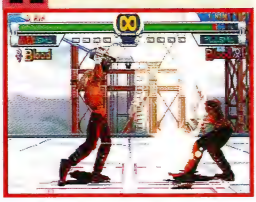
攻撃力：14+11　下➡上段攻撃

↓＋Bから↓＋Kへの連係。しゃがみガードされると防御されてしまうが、反撃を受けることはないので、安心して使える技といえるだろう。

A プラズマコンボ
A TYPE

A 攻撃力：16　中段攻撃

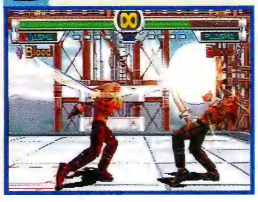
A 攻撃力：5　上段攻撃



A 攻撃力：7　中段攻撃

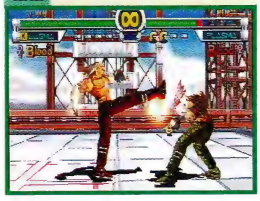
B 攻撃力：16　上段攻撃

B 攻撃力：7　中段攻撃

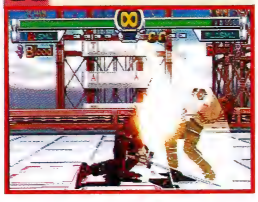


B 攻撃力：9　下段攻撃

K 攻撃力：11　上段攻撃



A 攻撃力：5　中段攻撃



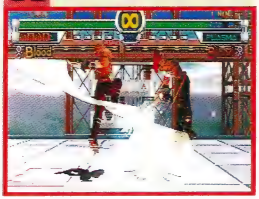
A 攻撃力：11　上段攻撃

K 攻撃力：2　中段攻撃

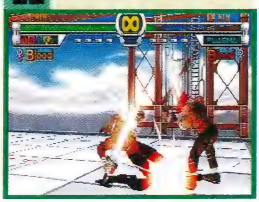
B 攻撃力：9　上段攻撃

K 攻撃力：11　中段攻撃

A 攻撃力：8　上段攻撃



K 攻撃力：5　上段攻撃



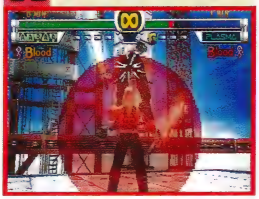
A 攻撃力：7　中段攻撃

K 攻撃力：5　上段攻撃

B 攻撃力：7　下段攻撃

K 攻撃力：2　上段攻撃

A 攻撃力：14　投げ



B 攻撃力：18　中段攻撃

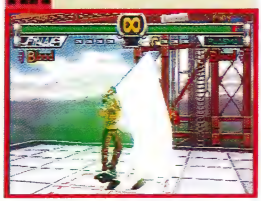
A 攻撃力：6　上段攻撃

FINAL!
デモンズストーム

A 攻撃力：9　上段攻撃

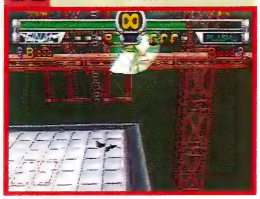
デモンズタイフーン

AA 攻撃力：23　上段攻撃



FINAL!
デモンズブレス

A 攻撃力：28　上段攻撃



おすすめのプラズマコンボは？

ポイントとなるのは、ＡＡのあとのＡとＢの二択。ガードされたときのことを考えるとリスクは大きいが、そのぶん相手に与えるダメージも大きいので使う価値は大いにある。

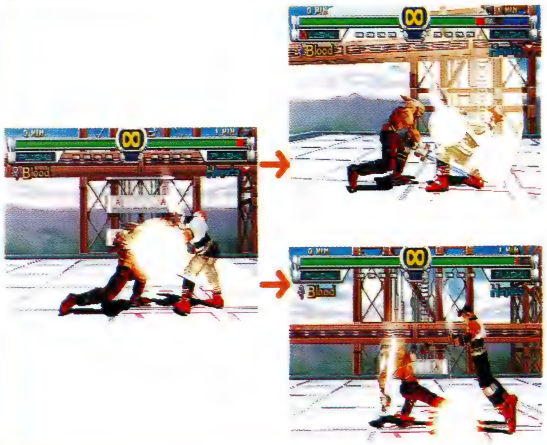
さて、プラズマファイナルは、ＡＡＡＫＫ、ＡＡＢＫＫから発動するパターンとＫＡＢＢＡ、ＫＫＢＢＡから発動する２種類のパターンがあるが、ＫＫからのプラズマファイナルはしゃがみガード、ＢＡからのプラズマファイナルは立ちガードで完全に防御されてしまうため、プラズマファイナルを無理に狙うのはやめたほうがいいだろう。

この連係を使って勝て!

プラズマコンボAAを起点とした攻め

攻撃の出るのが速いAAから、中段攻撃のAと下段攻撃のBで二択をかけるのがブラッドの基本方針。このときにふつうの相手なら、AまたはBに対するプラズマリバースを出してくるか、回り込み移動を使って回避してくる。一方で、それらの行動が裏目に出てAAAAを食らった場合のことを考え、立ちガードをする人もいるだろう。これらのことを総合すると、ブラッド側はAAでプラズマコンボを止めて、↓＋Kや↓＋Bを出せばいいことがわかる。このような技を出しておけば、相手がこちらの動きを完全に読み切って対応してこない限り、痛い目にあうことはほとんどないだろう。

カット・スイングからの連係



相手の攻撃をしゃがんでガードしたあとは、↓＋Bでカット・スイングを出そう。この技が当たってもガードされても、Aか↓Kを出すことによって、中段攻撃と下段攻撃の二択に持っていくことができる。ただし二択といっても、相手はプラズマリバースとしゃがみガードという選択をとれるため、さほど強力ではない。それでも、↓＋Bから簡単に二択に持っていけるのは魅力。相手に見切られない程度に使っていこう。

連続技

振り向かせ→イビル・ストーム

ダメージ:64

←＋Bを当てて相手が背を向けたところに、イビル・ストーム。ただし、隙が大きく、これ以上の攻撃は入らないのだ。

振り向かせ→AAAA

ダメージ:50

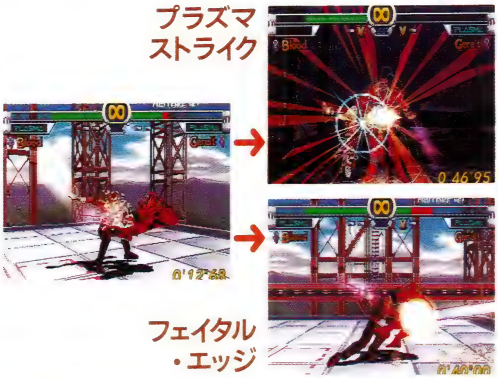
上の連続技と同様の、←←＋Bを当ててからの連続技。AAAAの4発目は間合いによっては空振りすることがある。

アース・アンド・ヘブン→AAAA

ダメージ:88

ブラッドの立ち投げは相手を上空に放り投げる技。投げを入力したら、Aボタンを連打しておくだけで連続技が完成する。

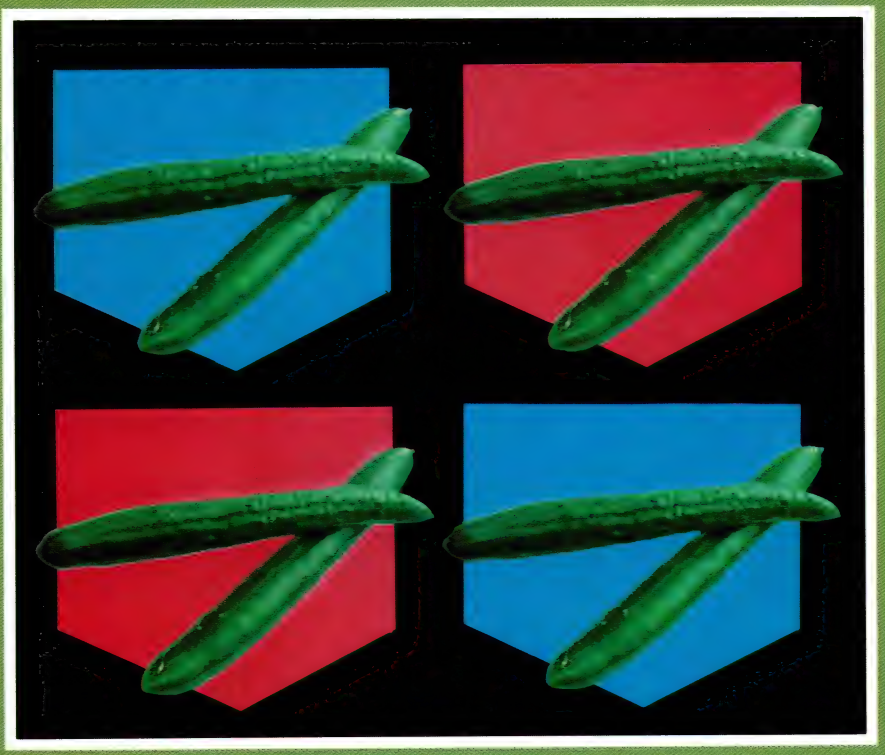
アーケードモードクリアーパターン



少し離れた間合いから、ライジング・トルネードを出すだけでいい。この技がなぜか高確率で当たるのだ。かっこよくアーケードモードをクリアーするには、フェイタル・エッジを使ってみよう。相手をダウンさせたら、後方ダッシュで起き上がり攻撃が当たらない位置まで下がる。そして、起き上がりのタイミングに合わせて、フェイタル・エッジのコマンドを入力だ。ここで、プラズマストライクを出してもいいぞ。

KAPPAH

カッパ



KAPPAH

本名：Kappah Nosuke

星籍：カッパ星

身長：183cm

体重：84kg

年齢：123歳

武器：KAPPADENT

カッパ星出身のエリート軍人(?)。カッパ星人は古くから地球との接触があり、なかでも日本を好んでいる。また、好物の日本酒を手に入れるためにときどき人間の目に触れてしまい、それがカッパ伝説のもとになったようだ。日本に住み着いた仲間からビルシュタインの地球征服のたくらみを知り、仲間を守るためスターグラディエイターの助太刀にきた。

技名	コマンド	攻撃力	攻撃判定
上段突き	A	27	上段攻撃
上段横斬り	B	23	上段攻撃
まわし蹴り	K	18	上段攻撃
土筆坊	→+A	32	上段攻撃
露払い	→+B	27	下段攻撃
枯れすすき	→+K	27	上段攻撃
アメンボ突き	↓+A	32	下段攻撃
草刈り	↓+B	27	下段攻撃
蓮の葉蹴り	↓+K	18	下段攻撃
下段突き	↓+A	27	下段攻撃
下段横斬り	↓+B	23	下段攻撃
下段まわし蹴り	↓+K	18	下段攻撃
因幡の白兎	←+A	18	中段攻撃
振り向かせ(武器持ち替え)	←+B	5	上段攻撃
もずのはやにえ	↓↘→+A	32	上段攻撃
蟬時雨	↓↘→+A, A連打	41	上段攻撃
蛙蹴り	↓↘→+A, K	55	中段攻撃
夕立突き	→↘↓↙←+A連打	9	上段攻撃
夕立一本釣り	→↘↓↙←+A連打中→+A	32	上段攻撃
夕立露払い	→↘↓↙←+A連打中B	36	下段攻撃
夕立蛙蹴り	→↘↓↙←+A連打中K	32	中段攻撃
つむじ風	→↘↓↙←+B	9	上段攻撃
蚤蹴り	→→+K, K, K	67	上段攻撃
夫婦蜻蛉	↓↙←+K	37	上段攻撃
蚋の舞い	↘+K, ←+K	29	上段攻撃
河童駄駄っ子	→↘↓↙←+A+B	73	上段攻撃
タガメ固め	敵うつ伏せ足側で→←+K	63	投げ
斜め前転	←→+K+G	—	—
落雷突き	A+B	41	投げ
船頭のり	↓+A+B	59	下段投げ
御馳走	背後からA+B	59	背後投げ

縦斬り

カッパは中段攻撃が少ないので、どうしても下段攻撃に頼ることになる。そこで中心となるのが↓＋A。しかし同じ下段でも、↘＋Aは相手に当てた場合でも反撃を受けてしまうので、よくない。

上段突き

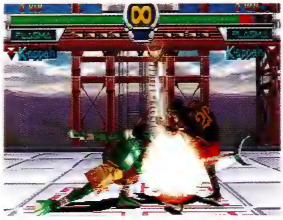
A

攻撃力：27　上段攻撃

土筆坊

→＋A

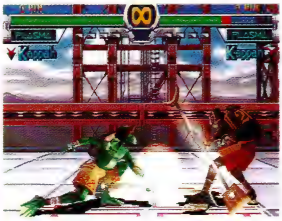
攻撃力：32　上段攻撃



アメンボ突き

↘＋A

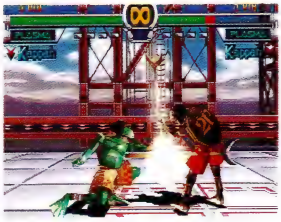
攻撃力：32　下段攻撃



下段突き

↓＋A

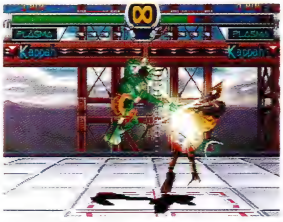
攻撃力：27　下段攻撃



因幡の白兎

←＋A

攻撃力：18　中段攻撃



横斬り

横斬りは、ゲレルトと同じような技のみで構成されており、←＋B以外はすべてガードされると反撃を食らう。とくに→＋B、↓＋Bは、当てた場合でもAで反撃されるので、出さないように。

上段横斬り

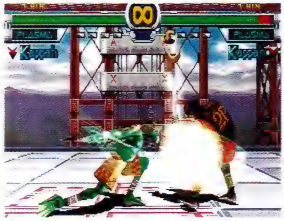
B

攻撃力：23　上段攻撃

露払い

→＋B

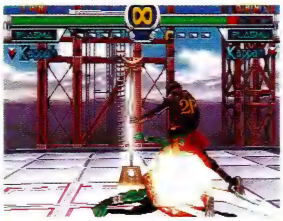
攻撃力：27　下段攻撃



草刈り

↘＋B

攻撃力：27　下段攻撃



下段横斬り

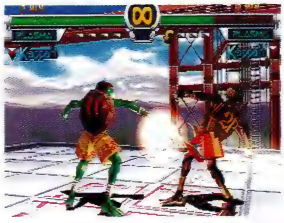
↓＋B

攻撃力：23　下段攻撃

振り向かせ(武器持ち替え)

←＋B

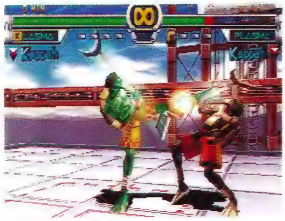
攻撃力：5　上段攻撃



キック

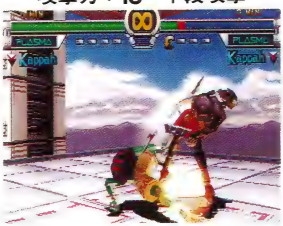
Kはガードされるとで反撃を受けてしまう。これを防ぐためには、1発Kを追加してKKにすれば問題はない。枯れすすきは攻撃が出るのが遅い上段蹴りで、一見使えなさそうな気がするが、相手の縦斬りに合わせるように出すとなかなか効果的。↓＋Kはガードされても反撃を受けないため、安心して出していける。ただし、当たった場合でもダウンを奪うことはできないので、ダメージを与えるというよりも、牽制用の技として考えておくといいだろう。

まわし蹴り
K
攻撃力：18　上段攻撃



枯れすすき
→＋K
攻撃力：27　上段攻撃

蓮の葉蹴り
↘＋K
攻撃力：18　下段攻撃



下段まわし蹴り
↓＋K
攻撃力：18　下段攻撃

投げ

カッパの投げは4つとも基本的にゲレルトのそれと同じ。違いといえば、背後投げの攻撃力がゲレルトより4少ないところ。これだけだと、なんだ弱いだけかと思われがちだが、カッパの場合見た目が変わっていて、おしりから何やら光るものを取り出すというユニークな攻撃になっていて楽しませてくれる。

落雷突き
A+B
攻撃力：41

船頭のり
↓＋A+B
攻撃力：37

御馳走
背後からA+B
攻撃力：59

タガメ固め
敵うつ伏せ足側で→←＋K
攻撃力：63

つむじ風

→↘↓↙←＋B

攻撃力：9+9+9+9　上段攻撃

半歩ジャンプしてから、すかさず武器を激しく振り回す攻撃だ。1発目が当たれば4発すべて当たってくれるぞ。

蚋の舞

↘＋K, ←＋K

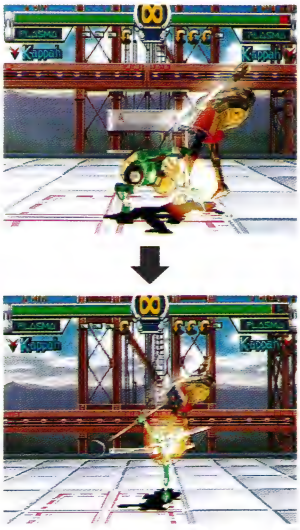
攻撃力：18+11　下➡上段攻撃

空中2段飛び蹴りを食らわせる技。しゃがみ状態の相手に当たると、2発目の蹴りが空振りするので注意しよう。

夫婦蜻蛉

↓↙←＋K

攻撃力：5+32　中➡上段攻撃



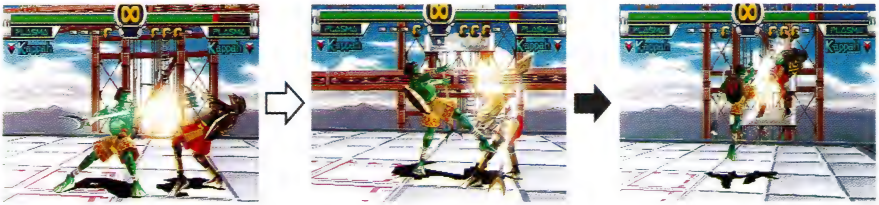
蓮の葉蹴りと横蹴りの連係技だ。蓮の葉蹴りが当たると相手は微妙に浮き、2発目の蹴りが必ず連続になる。しかし、蓮の葉蹴りがガードされたときは、2発目の上段蹴りをしゃがんでかわされてしまう可能性が高いので、多用は厳禁。

蚤蹴り

→→＋K, K, K

攻撃力：18+40+9　中➡中➡上段攻撃

鐘鳴らしから踵落とし、そして連続上段蹴りへと続く連係技。踵落としは武器を使わないのでプラズマリバースされないが、相手がAなどの速い技を出してきた場合はつぶされるのであまり役に立たない。

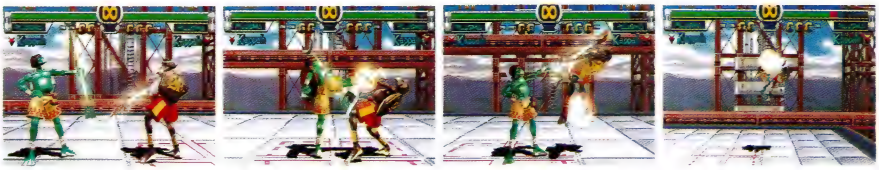


河童駄駄っ子

→↘↓↙←＋A＋B

攻撃力：68　上段攻撃

武器を振りかざしたあと、いきなり突き攻撃を仕掛ける技だ。この突き攻撃をヒットさせると自動的に連続攻撃に突入し、相手は全部で11発もの痛い攻撃を食らうことになる。攻撃力はかなりあるぞ。



蟬時雨

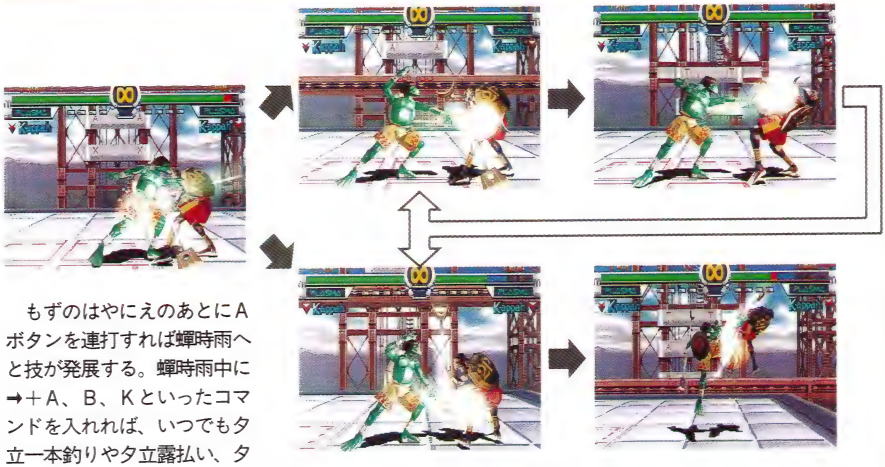
↓↘→＋A, A連打

攻撃力：32+9+9　上段攻撃

蛙蹴り

↓↘→＋A, K

攻撃力：32+5+18　上➡中段攻撃



もずのはやにえのあとにAボタンを連打すれば蟬時雨へと技が発展する。蟬時雨中に→＋A、B、Kといったコマンドを入れれば、いつでも夕立一本釣りや夕立露払い、夕立蛙蹴りといった技を出すことができるのだ。これをせずにもずのはやにえを単発で出すと、武器を振り下ろすという無駄な隙を作ってしまう。もずのはやにえのあとには何か必ず技を出すようにしよう。

●●●●●

夕立一本釣り

→↘↓↙←＋A連打, →＋A

攻撃力：9+9+23　上段攻撃

夕立露払い

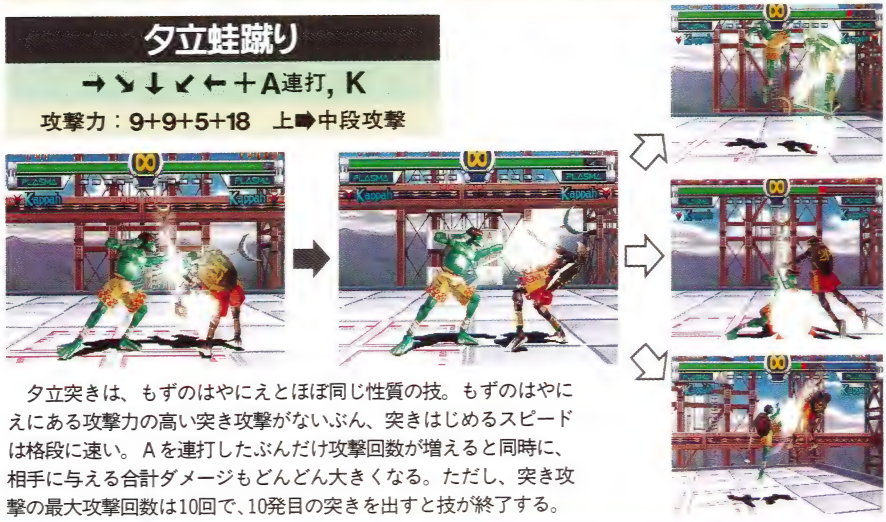
→↘↓↙←＋A連打, B

攻撃力：9+9+8　上➡下段攻撃

夕立蛙蹴り

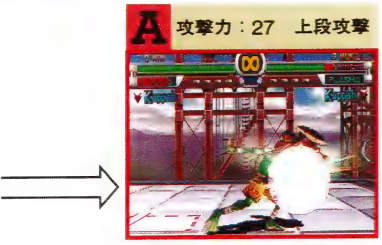
→↘↓↙←＋A連打, K

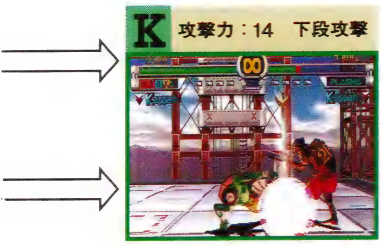
攻撃力：9+9+5+18　上➡中段攻撃

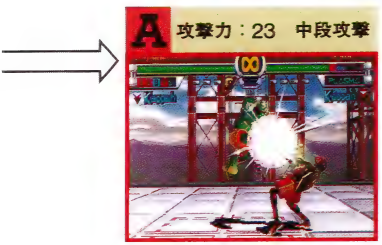


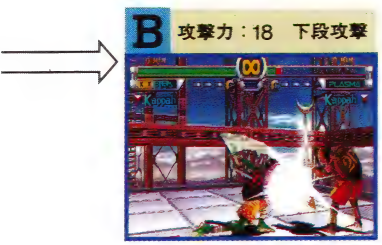
夕立突きは、もずのはやにえとほぼ同じ性質の技。もずのはやにえにある攻撃力の高い突き攻撃がないぶん、突きはじめるスピードは格段に速い。Aを連打したぶんだけ攻撃回数が増えると同時に、相手に与える合計ダメージもどんどん大きくなる。ただし、突き攻撃の最大攻撃回数は10回で、10発目の突きを出すと技が終了する。

A プラズマコンボ
A TYPE









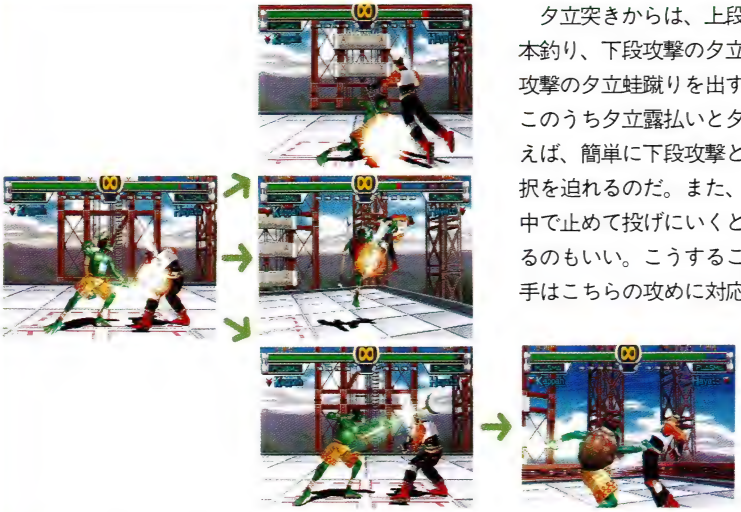
FINAL！
千本卒塔婆

おすすめのプラズマコンボは？

プラズマコンボはゲレルトとまったく同じ。ファイナルも同様で、ＡＡＡＫＡやＡＡＢＫＡ、ＡＡＢＡＡからＡボタンで発動する。プラズマファイナルは下段攻撃で、５段目のＡが当たった場合でも連続で当たることはない。ただし、５段目のＡからは下段攻撃のプラズマファイナルと中段攻撃の踵落としの二択になっている。プラズマファイナルよりも踵落としのほうがダメージが少なくてすむので、『スタグラ』をある程度やりこんでいる相手ならだいたいしゃがみガードしてくるはず。よって、踵落としのほうが確実にダメージを与えることができることになるのだが、ときには意表をついて、プラズマファイナルを出してみるのもおもしろい。

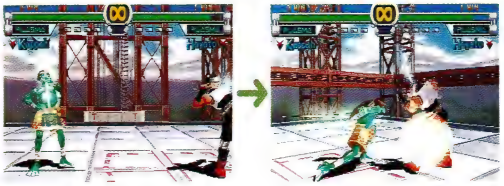
この連係を使って勝て!

夕立突きからの3択



夕立突きからは、上段攻撃の夕立一本釣り、下段攻撃の夕立露払い、中段攻撃の夕立蛙蹴りを出すことができ、このうち夕立露払いと夕立蛙蹴りを使えば、簡単に下段攻撃と中段攻撃の二択を迫れるのだ。また、夕立突きを途中で止めて投げにいくという行動をとるのもいい。こうすることによって相手はこちらの攻めに対応しにくくなる。

河童駄駄っ子の使いどころ



↑相手を転ばせたら密着して、起き上がり攻撃を誘い……。

↑引いて攻撃をすかして河童駄駄っ子を決める！　爽快だ。

河童駄駄っ子は、攻撃の出るまでのスピードが遅いため、ふつうに出したのでは相手に当てることはできない。相手に当てる唯一のチャンスは、相手の起き上がり攻撃をよけたとき。もし隙があれば狙ってみよう。

タガメ固めを決めて一発逆転

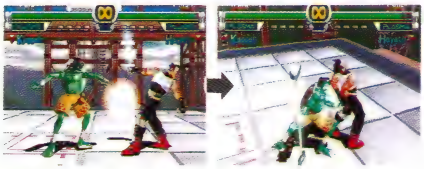
↑←＋B、Aと攻撃を当てると相手はこのようにダウンする。

↑タガメ固めのチャーンス。狙って、入れて、決めろ！

まず、←＋B、Aという順序に攻撃を入れよう。うまく当たると相手は足をこちら側に向けてうつ伏せにダウンする。そこをすかさずタガメ固めにいくのだ。ふつうでは決めにくいタガメ固めも、こうすれば少しは楽かな？

連続技

振り向かせ→背後投げ　ダメージ:64



振り向かせ技←＋Bを当てて相手に後ろを向かせておき、そのまま近づいてから背後投げを食らわせる技。相手に近づくときにはできるだけ速くやろう。すると、相手は反撃どころか振り向くこともできないのだ。

振り向かせ→夕立露払い　ダメージ:37

この連続技はヒット数が多い割にダメージが小さいのが欠点。AAAを入れたほうがダメージが大きいなんて悲しいよね。

ジャンプA→下段突き→下段回し蹴り　ダメージ:77

ジャンプA攻撃を食らって崩れ落ちる相手に対し↓＋A、↓＋Kと当てる連続技。ジャンプAはできるだけ着地寸前に出すこと。

アーケードモードクリアーパターン

中間距離で夕立突きを出す。この技が当たっても当たらなくても蛙蹴りまで出すこと。蛙蹴りを食らって相手がダウンしたら、後方ダッシュを1回行なって間合いをとる。そして、起き上がり攻撃を空振りさせてから因幡の白兎(←＋A)を当てよう。一度転ばせれば、あとは因幡の白兎だけでKOできるぞ。余裕があるのなら、因幡の白兎のかわりに、河童駄駄っ子を使ってみてもいい。相手の起き上がり攻撃を予測して、早めに出すのだ。

夕立蛙蹴り

因幡の白兎

因幡の白兎

FOR MASTER

さらなる強さを求める者へ……

マスターの名のとおり、上級者のためのページだ。プラズマファイナルを阻止する方法を中心に、対戦プレーでいかにして相手のキャラクターを叩きつぶすかということに重点を置いて書かれている。また、章の後半はアーケードモードの徹底攻略。対CPU戦を速攻でクリアーする方法や、謎のラスボス、スーパービルシュタインの倒しかたを伝授。真のエンディングを見たことのないプレーヤーはぜひ読んでくれ。

VS HAYATO

紫電弐の太刀やプラズマコンボAAでおもに攻めてくるであろうハヤトだが、紫電弐の太刀はガードされると投げられるおそれがあるので、多用はしてこないはず。よって、問題となるのはプラズマコンボAAのみ。このプラズマコンボに関して、下でくわしく解説しよう。

↑5段目のAは立ちガードして、投げで反撃だ。

↑紫電弐の太刀のガード後は投げや←+Bなどが入る。

ファイナルルートをつぶせ！

AAA、AABを見切る!

AAは連続技。Aをガードした場合は、次のAがガードの硬直時間中にヒットする。つまり、Aをガードした時点で、次のAのガードが確定するのだ。したがって、こちらが対応できるのはAAのあとのAorBから。ここではプラズマリバースを出すのがセオリー。AとBのモーションを見極めてからコマンドを入れることは不可能なので、完全な二択となる。運を天にまかせて、どちらかのコマンドを入れよう。相手がAABとつないできたときは、AAとBの間にAなどの速い攻撃で割り込むことが可能だ。もしもプラズマリバースを見切られてプラズマストライクを出されそうなときは、Aを出してBの出かかりをつぶすのがいいだろう。

5段目のプラズマコンボを立ちガードすれば問題なし

AAAからは、A(中段攻撃)とK(下段攻撃)の二択だ。ここはどちらかの技にヤマをはって対応しなければいけない。Aと読んだなら出の速い技を出せばOK。Kのときは割り込めないので、しゃがみガードする必要がある。AABからはK(下段攻撃)とA(中段攻撃)の二択。こちらのAも攻撃が出るのが遅いので、対応はAAAの場合と同様になる。

←阿修羅系の技は隙が大きいため、使ってくることはないだろう。

VS JUNE

プラズマコンボ中心に攻めてくるであろうジューン。よって、各プラズマコンボの対応策を知っておかないと勝ち目はない。注意すべき技はシャインドリーム。攻撃の出る速さはAと同じというから驚きだ。また、サマーソルトをガードしたら、Aを出して確実に反撃したい。

⬆出の速いサマーソルトもガードしてしまえば……。

⬆Aでの攻撃は確実に決まる。即座に反応しないといけない。

ファイナルルートをつぶせ！

前半部はガードでしのげ!

Aスタートのファイナルルートは3段目まで反撃不可。これはAA、AKKがガードの硬化時間中にさらに攻撃を受け、自動的にガードしてしまう、いわゆる連続ガードになっているためだ。

また、キックはプラズマリバースができないため、AAKはガードするしかない。AAKのあとのBはAを出すことでつぶせるが、AKKのあとのBは割り込み不可。ここでプラズマリバースの出番。AKKAと出された場合は無意味になるのだが、もしBを食らった場合は続けて空中コンボを決められてしまうので、ここはBに絞ってプラズマリバースだ。

ファイナルは自動二択

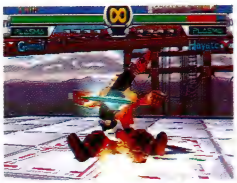
AAKB、AKKBは相手をダウンさせる攻撃なので、ジューン側が本当にファイナルを狙いにくるのはKKBKKを出してきたときとみてよい。彼女のファイナルはやっかいで、近距離時は投げ、遠距離時はサマーソルトというふうに技が間合いによって変化する。3段目のBを確実にプラズマリバースするように。

⬅サマーソルトは攻撃力が低いので食らってもいい。

⬅KKKのあとは、中段のKと下段の↓+Kの二択だ。

VS GAMOF

大きな体のわりに、俊敏な動きを見せるガモフ。プラズマコンボを使った攻めも強力だが、ジャイアントスイングといった絶大な破壊力を持つ投げも見逃せない。ただ、食らってはいけない中段攻撃は↘＋Aで出るガモライドぐらいなので、しゃがみガードを中心に防御するといい。



⬆投げを食らうと痛い。ボーッと立っているのは危険だ。

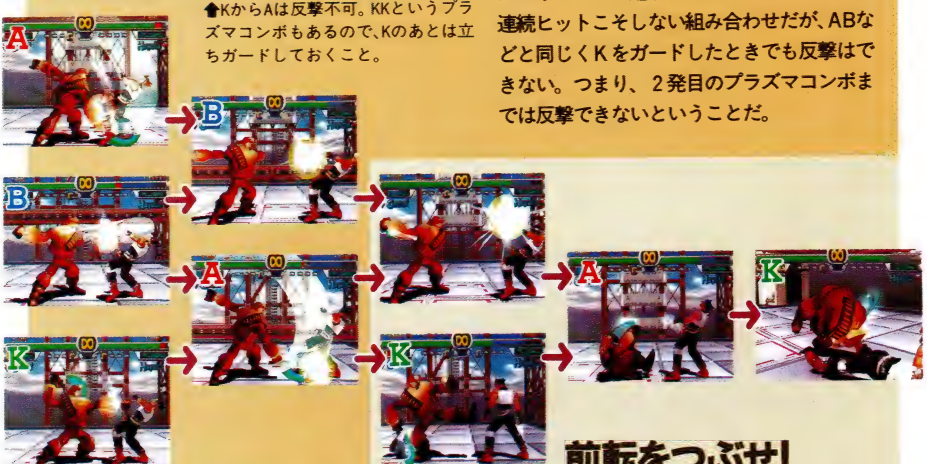
⬆プラズマコンボKKでのリングアウトは警戒すべし。

ファイナルルートをつぶせ！

⬆KからAは反撃不可。KKというプラズマコンボもあるので、Kのあとは立ちガードしておくこと。

前半部は隙なし！じっくり技を見ろ！

AB、BB、BAは連続ガード。この技の間はAなどの技で反撃することはもちろん、プラズマリバースで返すこともできないぞ。KAは連続ヒットこそしない組み合わせだが、ABなどと同じくKをガードしたときでも反撃はできない。つまり、2発目のプラズマコンボまでは反撃できないということだ。



⬆前転からの投げを食らってしまうと……。

⬆ファイナルもセットで食らうハメに。要注意だ。

前転をつぶせ！

3段目のB、Kのあとの Aは前転。もちろん攻撃判定はないが、前転をAやBでつぶそうとすると空振りしてしまい、次の攻撃のKでAやBの戻りを吸われてしまうことになる。そこで、↓＋Aや↓＋Kなどの下段攻撃を出し、つぶしてしまおう。もし前転のあとの投げを食らうとファイナルが連続になってしまうぞ。

VS SATURN

サターンはトップスピンからのジャンプKと投げの二択が強力。トップスピンをガードしたときは、こちらもジャンプKを出せばいいが、食らったときにジャンプKを出すとサターンのジャンプKに負けてしまう。このときは、投げられるのを覚悟で立ちガードするしかない。

⬆トップスピンをガードしたら、ジャンプKで攻撃だ。

⬆しかし、立ちガードされた場合は、隙を作ることになる。

ファイナルルートをつぶせ！

3発目のKをいかに止めるかが対サターン戦のキーポイント

おそらく、サターンがもっとも使ってくるプラズマコンボは、3発の攻撃が連続でヒットするABB。このコンボは防ぎようがない。ABBをガードしたあとにAを出して、次の攻撃を潰すといいだろう。

では、ファイナルルートの解説をしよう。AA、AB、BB攻撃を食らってしまうと連続だし、1発目をガードしたとき2発目は強制ガードになるため反撃はできない。しかし、2発目をガードしたあとには反撃のチャンスがある。Kの前にAを出せば割り込めるのだ。ただし、AAKの場合はAがKと相打ちになる。

⬅5段目のBを食らうとファイナルも連続に。

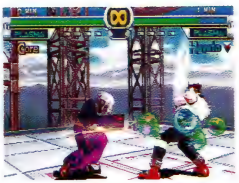
KとKのあいだにスキあり

3段目のKを食らおうがガードしようが、Aなどの攻撃の出るのが速い技を出せば、4段目のKをつぶすことができる。だが、AAKBなど、4段目にBを出された場合は話が変わる。このBはAを出してもつぶすことができないためだ。そこで、このBにも対応するなら、回り込み移動を使うことをオススメする。こうすれば、Kはかわせるし、Bを食らってダウンすることもない。しかし、このような対応だと相手にプレッシャーを与えることができない。積極的に行きたい人は、Aで攻めるか、横斬りに対するプラズマリバースを出すといい。

VS GORE

中間距離からの組成変換や回転脛斬で攻めてくるゴア。ヘタに回り込み移動を使っても、回転脛斬をよけることはできないため、非常に戦いにくい相手といえるだろう。密着した接近戦を挑みつつ、押されたら間合いを取るという、ヒット・アンド・アウェイを心がけて戦おう。

⬆せっかく回り込み移動しても、回転脛斬の的になるだけ。

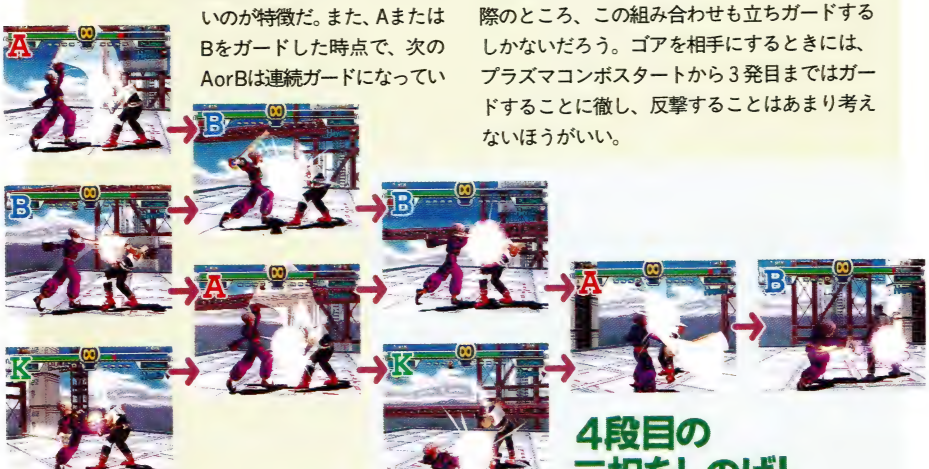


⬆毒薬散布も注意すべき技。ガードしたあとはAで反撃だ。

ファイナルルートをつぶせ！

前半部はすべて連続だ

前半部は隙の少ないゴア。ABB、BBB、BA、KAというふうに連続になるプラズマコンボが多いのが特徴だ。また、AまたはBをガードした時点で、次のAorBは連続ガードになっている。唯一連続ガードにならないのはKAとつないだときだが、KとAのあいだに反撃することはもちろん、プラズマリバースを出したり、回り込み移動をすることもできない。そんなわけで実際のところ、この組み合わせも立ちガードするしかないだろう。ゴアを相手にするときには、プラズマコンボスタートから3発目まではガードすることに徹し、反撃することはあまり考えないほうがいい。



4段目の二択をしのげ！

⬆B(K)AKBの投げが曲者。この二択は厳しい。投げを警戒してしゃがむのが正解。

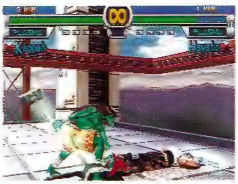
⬆5段目をKにすると脚部回転に。しゃがみガードすれば組成変換も防げる。

ABB、BABともに1発目を食らったときは連続技、ガードしたときは連続ガードになるので反撃はできない。だが、このあとの攻撃はB、Aともに上段攻撃なので、立ちガードしていればOK。ただ、BAKなど3段目にKを経由した場合は注意。それはBAKBが投げのコンボだからだ。なお、5段目はしゃがみガードすればよい。

VS GERELT&KAPPAH

突き攻撃が主体なため、攻撃する範囲が狭いのが欠点のゲレルトとカッパ。このことを利用して、回り込み移動で攻撃をかわしてからの攻めを重視しよう。また、ゲレルト、カッパの必殺技はA攻撃がほとんどなので、縦斬りに対するプラズマリバースを多用してもいいだろう。

⬆必殺技はAとKを使ったものばかり。リバースを狙え。



⬆タガメ固めは、横転起き上がりで回避するといい。

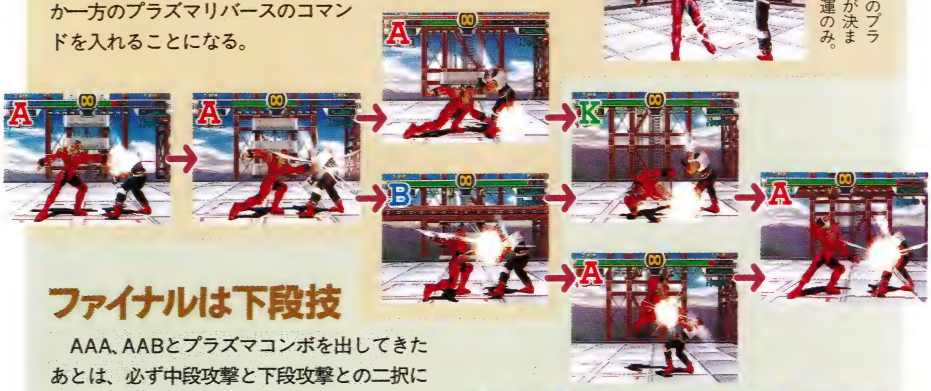
ファイナルルートをつぶせ！

プラズマリバースを出せ!

ファイナルに行くためにはAAとプラズマコンボを出すしかない。つまり、相手がAAと出してきたときはファイナルを警戒、それ以外のときは大きなダメージを受けないようにすればいい。AとAのあいだは反撃できないが、AAからA、Bのあいだは反撃可能。AAをガードしたときも、食らったときもプラズマリバースでの反撃は間にあう。ただ、AAAとAABのどちらがくるかは五分と五分なので、相手の攻撃を読んだうえで、どちらか一方のプラズマリバースのコマンドを入れることになる。

⬅AAをガードすれば、出の速いAで反撃することもできる。

⬅AAのあとのプラズマリバースが決まるかどうかは運のみ。



ファイナルは下段技

AAA、AABとプラズマコンボを出してきたあとは、必ず中段攻撃と下段攻撃との二択になる。ここで対縦斬りのプラズマリバースを出してもいいが、より確実にいくなら←＋Gとコマンドを入れて攻撃をよけるといい。これならAがきてもKがきても攻撃を受けることはないぞ。ただし、AAA、AABでいったん攻撃を止めてからBBを出してこられたときには対応できないという弱点がある。

⬆4段目の攻撃はすかさず移動すれば回避できる。

⬆ファイナルは下段攻撃。しっかりとガードしよう。

VS VECTOR

ベクターはおもに➡＋A、↘＋Aで出るガン攻撃やホリゾンタルレーザーなどで攻撃してくるが、このような遠距離戦につきあっていても、こちらに勝ち目はない。ジャンプや前方ダッシュを駆使してどんどん近づこう。近距離戦を挑めば、有利に戦うことができるぞ。

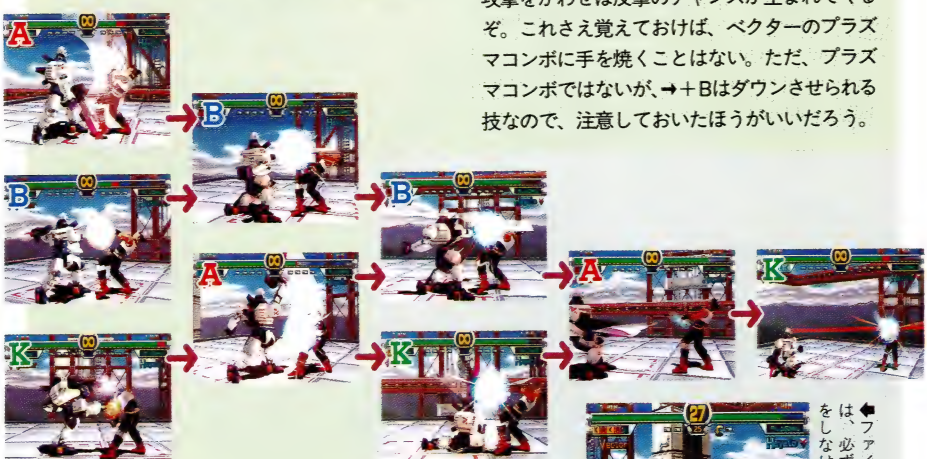
⬆ロワービームバズーカは、前方ジャンプで反撃だ。

⬆ホリゾンタルレーザーはガード不可。しゃがんでかわせ。

ファイナルルートをつぶせ！

基本は上段攻撃 しゃがんでかわせばOK

ファイナルに続くルートはたくさんあるが、3段目まではすべて上段攻撃。たとえ攻撃を食らったときでも、しゃがんで2段目、3段目の攻撃をかわせば反撃のチャンスが生まれてくるぞ。これさえ覚えておけば、ベクターのプラズマコンボに手を焼くことはない。ただ、プラズマコンボではないが、➡＋Bはダウンさせられる技なので、注意しておいたほうがいいだろう。



後方ダッシュが反撃のポイント

4段目のAは攻撃ではなく、後方ダッシュするだけの技。ここから相手がKを押せば上段ガード不可のレーザー、Bを押せば下段ガード不可のレーザーが出る。しかし、レーザーが出るのは遅いため、後方ダッシュを見たら前方ダッシュで追いかけてやればいい。こうすれば、ベクターはレーザーを撃つヒマがない。

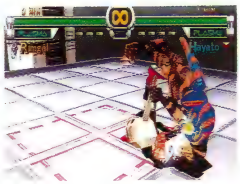
⬅ファイナルにいくには、必ず後方ダッシュをしなければいけない。

⬅このダッシュを追いかけて、レーザーが出るまでに攻撃だ。

VS RIMGAL

プラズマコンボAKAが強力。これはAが当たった時点でKAまで連続になり、さらに3段目のAは相手をダウンさせることができるという技。また、↓↓でできる伏せにも要注意。こちらの攻撃を伏せでかわしてからの投げやAKAには、かなり手を焼くことになるだろう。

⬆横斬りを多用して、伏せを誘ったあとは……。



⬆下段投げで反撃しよう。下段攻撃を出すのもいい。

ファイナルルートをつぶせ！

AAの時点で反撃確定

リムガルのファイナルルートは、3段目に必ずKを通るため、ファイナルまでのルートが絞りやすくつぶしやすい。このポイントを押さえて攻略していこう。

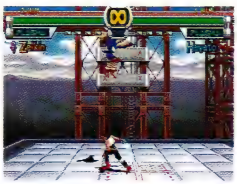
AAのあとはAとKに分岐しており、どちらの場合もAAのあとにこちらが攻撃を出せば割り込むことができる。しかし、ここでリムガルがプラズマリバースを出してきたときには逆に反撃されてしまうぞ。プラズマリバースを使ってくる相手には、しゃがみガードしてKをかわす用意をしておいたほうが無難だ。AKやBKは食らうと連続技になり、ガードした場合でも反撃することはできないのだが、ここはおとなしくガードするしかない。

3段目のKをガードすれば

3段目のKは立ちガード、しゃがみガードとも可能という特殊な中段攻撃。ただし、ただしゃがむだけではよけることができない。とはいえ、この攻撃に対してはやはりしゃがみガードしておくのがいい。なぜなら、AKKのあとに↓＋Aを出されてもそのままガードできるからである。また、3段目のKをガードしたあとは、Aで確実に反撃できるぞ。3段目のKを食らったときは、Bを出されると反撃が間にあわない。足位置がハの字のときは真横移動、正位置のときは回り込み移動でリムガルの攻撃をかわそう。言葉で言うと難しそうだが、➡＋Gとコマンドを入れれば勝手に上記のような移動になるため、じつは足位置は意識しなくてもいいのだ。

VS ZELKIN

まず覚えないといけないのが、ジャンプされたときの対応。ゼルキンがジャンプしてきたらエアジャベリンに備えて立ちガードするようにし、さらにスーパージャンプしてきた場合には、スカイディストラクションがくるので、走ってゼルキンの下をくぐるといい。



⬆スーパージャンプされたら、走ってゼルキンの下を通過。

⬆こうすればエアジャベリンと投げを同時に回避できる。

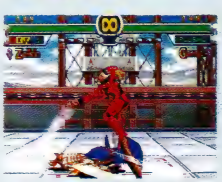
ファイナルルートをつぶせ！

まずは立ちガード

AA、AK、BKは連続技。しかも、連続ガードになっているので反撃のしようがない。そこで、ここは確実に立ちガードして、よけいなダメージを受けないようにしよう。AAKは下段攻撃なのでしゃがみガードすればいいのだが、もしAAAが来た場合、3発目は中段攻撃のためしゃがみガードではダメだ。そこで、受け側は縦斬りに対するプラズマリバースか、しゃがみガードの二択を迫られることになる。BKをガードしたあとは、立ちガードすれば問題ない。

3段目の下段ガードにかける！

3段目のKをガードしてしまえば、4段目にAがこようがBがこようが、こちらがAを出すことによって止めることができ、これでファイナルまで出されることはまずなくなる。ただし、ゲレルトだけはAが突き攻撃のため、低い姿勢でくり出されるゼルキンのB攻撃を止めることができない。そこで、回り込み移動で確実にかわすか、Bの攻撃判定が下方向にあることを利用して、ジャンプ攻撃の←＋Aで対抗しよう。



⬅ゲレルトは4段目のBを止めることができないので……。

⬅AAを出して、ジャンプでBをかわしながら攻撃しよう。

VS BILSTEIN&BLOOD

空中浮遊したり消えたりとトリッキーに攻めてくるビルシュタイン。ブラッドのほうはこのような動きができないものの、攻めのパターンは同じで、キックから攻撃を組み立ててくる場合が多い。キックはプラズマリバースできないので、ガードして反撃のチャンスをうかがおう。

⬆消えると姿は見えないが、影を見れば動きを察知できる。

⬆対ブラッド戦では、空中コンボの入る投げが脅威となる。

ファイナルルートをつぶせ！

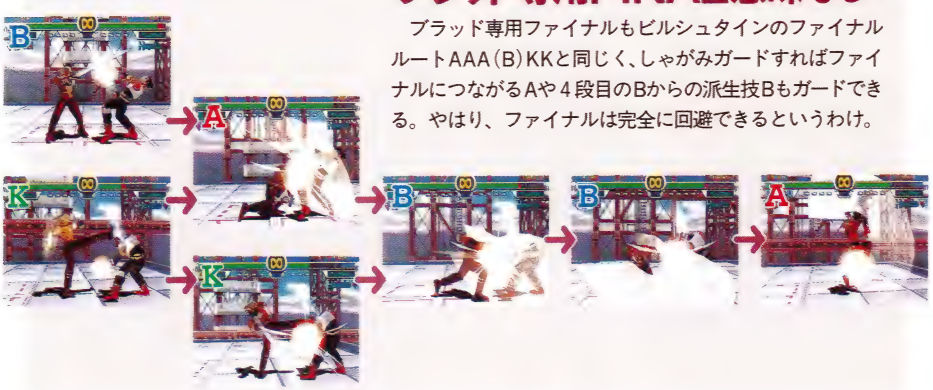
立ちガードで恐いものなし

ファイナルルートはほぼ一本道。分岐はAAからのAとBだけ。非常に対応しやすいプラズマコンボだ。AAは連続技なのでほかのキャラクター同様、反撃はできない。AAのあとは回り込み移動すれば、そのあとAがきても、Bがきても回避できるのでオススメだ。

AAのあとにヘタにAを出して反撃しようとすると、逆に相手のAを食らい、4段目のAまで連続になってしまうので注意したい。5段目もKと投げのAに分岐しているが、しゃがみガードすれば両方の攻撃を回避できるので恐れるに足りないだろう。

ブラッド専用FINAL意味なし

ブラッド専用ファイナルもビルシュタインのファイナルルートAAA(B)KKと同じく、しゃがみガードすればファイナルにつながるAや4段目のBからの派生技Bもガードできる。やはり、ファイナルは完全に回避できるというわけ。



アーケードモードを6分以内でクリアーせよ!

なぜ!? 6分以内なのか?

基本ラウンド数が3の状態でアーケードモードを6分以内にクリアーすると、謎の敵が現われるのを知っているだろうか。知らない人はぜひ挑戦してほしい。なお、基本ラウンド数が1の場合は3分以内になり、5では9分以内、7だと12分以内だ。

6分以内だと……スーパービルシュタイン参上!

速攻クリアーパターン1 引いてリングアウト

後方ダッシュで下がって

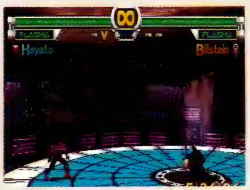
回り込みで背後に回り

プラズマコンボで押す

相手を手っ取り早く倒すには、ふつうにダメージを与えてKOするより、リングアウトを狙ったほうがいい。そこで、まず自分がリングの端を背にし、それから相手をかわしてリングアウトにするという、いわばうっちゃろうというのが速攻クリアーパターン1だ。

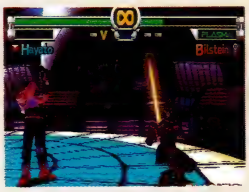
まずは、後方ダッシュでリングの端まで後退する。すると相手はダッシュ攻撃などで近よってくるので、相手の攻撃を回り込み移動でかわしてからすぐさまプラズマコンボでリングから落ちるまで押しこむ。これをくり返せば、4分ほどでクリアーできるぞ。

ビルシュタインには対CPU戦の基本パターンで



⬆ビルシュタインステージは円形。自分が落ちないように注意。

ビルシュタインステージは、ほかのステージと違い円形である。そのせいで、うっちゃりを狙った速攻パターン1は成功しにくい。そこで、各キャラクター別のCPUクリアーパターンを使ってもらいたい。ただし、プラズマリベンジを有効に使ってくるため、不用意に技を出すと危険だ。



⬆ふつうに戦って倒したほうが楽。リベンジには気をつけて。

速攻クリアーパターン 2 押してリングアウト

速攻パターン２は、相手をリングの端まで押していくという、パターンＩと比べるとかなり強引なやりかただ。

まずは、↓↘→＋Gでしゃがみダッシュして相手に密着し←＋B。ここで密着すればするほど、あとで相手を押す距離が少なくてすむ。こうやって相手を後ろ向きにしたら、前方ダッシュでリングの端までどんどん押していく。

CPU戦前半の面なら、相手が振り向いてもすぐさま攻撃してこないので、無視してひたすら押す。もし後半の面なら、もう一度←＋Bを当ててから画面端まで押すといいだろう。なお、キャラクターによって相手を押す距離が違うため、キャラクターごとに向き不向きがある点に注意しよう。とくに向いているキャラクターは、ジューンとガモフだ。

キャラクターごとのもっと楽なパターン

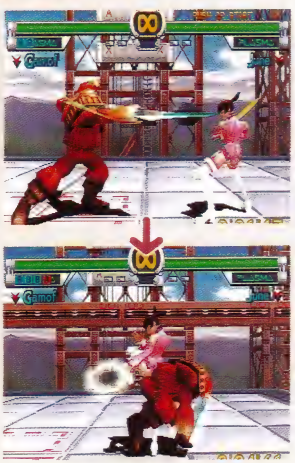
リムガル

プラズマコンボのAKのみ

連続技で、なおかつ前進力のあるプラズマコンボAKを使えば、楽にリングアウトを狙える。ラウンド開始直後に前方ダッシュで相手との距離を詰めたら、あとはAK、さらにAKというふうにコマンドをくり返すだけ。しかし、ボタンを正確に押さないとAKAやAKKなどのプラズマコンボが出てしまうので注意したい。

ガモフ

プラズマコンボのABBAのみ



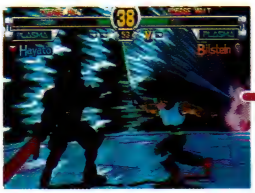
ガモフもリムガル同様、ラウンド開始直後に前方ダッシュで相手との間合いを詰めたあと、プラズマコンボABBAを出せばいい。４段目のAで出る前転で相手をかなり押すことができるぞ。前転のあと、相手はすでにリング端を背にしているはずなので、プラズマコンボAAを出して強引にリングアウトさせよう。

スーパービルシュタインを倒せ!

ビルシュタインとスーパービルシュタインの違い

攻撃力が高い!

初めて戦ったとき、まず驚くのは攻撃力の高さだ。もし斬り攻撃を食らったなら、一撃で体力ゲージの3分の1は持っていかれる。プラズマリベンジを受けるとさらに悲惨で、一度にゲージの半分以上奪われるぞ。



⬆ビルシュタイン同様、プラズマリベンジを有効に使ってくる。

⬆その攻撃力がハンパじゃない。一撃食らうとこのダメージだ!!

リーチが長い!

斬りのリーチも非常に長い。なんとビルシュタインの1.5倍もあるのだ。間合いがある程度離れているからといって安心せず、つねにスーパービルシュタインの攻撃範囲にいるものだと思って戦おう。

⬆こんなにスーパービルシュタインと離れていても……。

⬆もろに攻撃を食らってしまう。少しの油断が命取りになるぞ。

スーパービルシュタインのアルゴリズム

基本は宙に浮いた高速移動。この動きをしているときにヘタに攻撃すると、背後に回られて攻撃され、非常に痛い目にあう。高速移動が終わると、プレーヤーキャラクターのすぐ横でしゃがんだまま止まるのだが、このときに手を出すと、プラズマリベンジで反撃される場合が多い。そして止まったあとしばらくすると、↓+B、↓+Kや→←+B、↘+Bといった技を出してくる。これらの技のあとだけが攻撃のチャンス。ここで的確に攻撃しよう。

速い移動からの攻撃!!

⬆高速移動中はじっと立ちガード。手を出すと……。

⬆目も当てられない状況に。さわらぬ神にたたりなし。

リングアウトにならない!

アルゴリズムとは……

アルゴリズムとは、もともとコンピューターの作業の流れのことをいう言葉だ。このアルゴリズムを図形化したものがフローチャートであり、そちらのほうがアルゴリズムよりメジャーな言葉かもしれない。アルゴリズムは、ゲーム用語としては少し意味が変わり、CPUキャラクターの動き、または対応という意味で使われている。

攻略法 1 完全対応パターン

プラズマコンボBAA

⬆ビルシュタインの↓＋Bは、非常に攻撃の出が速い。

⬆そのあとは、↓＋Kを出してくる場合が多い。しゃがみガードだ。

←→＋B、↘＋Bやプラズマコンボ BAA、→＋BAAを待って、ガード後に反撃するのが完全対応パターンだ。←→＋Bと↘＋Bはモーションの似た技だが、攻撃判定はそれぞれ上段、下段なので、とにかくしゃがみガードすればいい。↓＋Bや↓＋Kもしゃがみガードで。BAAをガードしたあとは、←＋Bで反撃だ。

ギガティック・エクスプロージョン

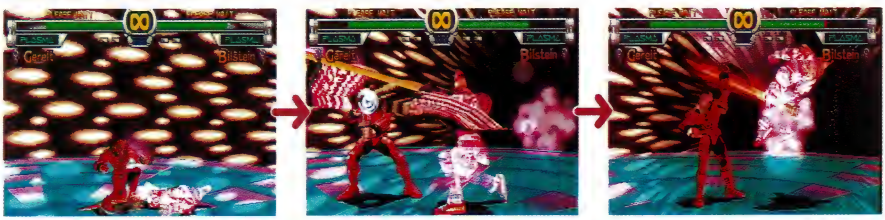
⬆スーパービルシュタインが片手を高々と挙げたらチャンス。

⬆爆風が出るまえに、プラズマストライクを当てるのだ。

スーパービルシュタインのオリジナル技、ギガティック・エクスプロージョン。この技を食らうと大ダメージを受けてしまう。しかし、攻撃が出るのが非常に遅いため、こちらが攻撃する絶好のチャンスでもあるのだ。このときは、プラズマストライクか←＋Bを当てて一気にダメージを与えよう。

攻略法 2 起き上がりを攻めるパターン

転ばせたら後方ダッシュ　起き上がり攻撃をかわして　反撃!!



完全対応パターンなどを使ってスーパービルシュタインをダウンさせたあと、さらに起き上がりを的確に攻めて再びダウンを奪い、これをくり返す攻略法だ。

まずスーパービルシュタインをダウンさせたら、少し離れた位置でしゃがみガードする。こうすれば相手のいかなる起き上がり攻撃も防げるぞ。そしてスーパービルシュタインの起き上がり攻撃をガードしたあと、ダウンを奪えてなおかつ攻撃の出るのが速い技を出してもう一度ダウンを奪うのだ。これを4回ほどくり返せばKOすることができるぞ。

このようにスーパービルシュタインの技に対応して反撃するのに慣れたら、相手を浮かすことのできる技を当てて空中コンボを狙うといい。何度も戦って経験をつめば、強敵のスーパービルシュタインが相手といえども、パーフェクトで勝つことも可能になるぞ。

『スタグラ』世界の創造者たち

開発者インタビュー

『スターグラディエイター』の開発者、ここに集結

編集部(以下編)▩本日は、アーケード版およびＰＳ版の『スターグラディエイター』の開発に携わった方々にお集まりいただきました。いろいろとお話をしていただきたいと思いますので、どうかよろしくお願いします。
開発者一同▩よろしくお願いします。

カプコン初の３Ｄ格闘ゲーム

編▩この『スターグラディエイター』は記念すべきカプコンの３Ｄ格闘ゲームの第１作目ですよね。開発に苦労されたことが多かったと思うのですが。
青木▩まず、開発初期のころは機材がぜんぜんそろわなかったですね。僕は、世界観とかゲームの基本的なコンセプトとかをやってたんですけど、３Ｄ格闘ゲームを作るのはカプコンとしては初めてなんで、雲をつかむような話でした。開発機材がそろってないから、コンシューマーの開発部から機材を借りてやってるような状態でした。ですからゲームとして形になるまでに、ほかのゲームと比べるとかなり時間がかかりましたね。
編▩具体的にはどれぐらいですか？
青木▩ざっと２年はかかってます。
編▩『スタグラ』では、３Ｄ格闘ゲーム用に何か特別なゲーム基盤を使っているのですか？
青木▩ええ、そうです。CP３とかいうような名前はついてないですけど。
編▩ほかのゲームで、その基盤を使っているものはありますか？
青木▩開発中のものがいくつかあると、お伝えしときます。
編▩それは楽しみですね。ところでちょっと不思議に思ったことなんですが、『スタグラ』の１秒間のコマ数は30フレームなんだそうですね。現在主流の60フレームでやろうとは思わなかったのですか？
鈴木▩企画のほうからの希望で、背景にもポリゴンを出してくれということで。それでどうしても60フレームでゲームを作ることは無

理だったのです。でも、30フレームになったことによって、残像やハデな効果を出すことができるようになったのです。

編▒へえー、そういうわけなんですか。

伊津野▒でも、いままでのカプコンの格闘ゲームはずっと秒間60フレームだったんで、ちょっと勝手が違う面もありましたね。

編▒ほかに苦労された点は？

伊賀野▒『スタグラ』って、相手の心理を読みながら、相手の動きもよく見て戦わなければならない。つまり、読みだけでも反応だけでも勝てないゲームですよね。そういう感じのゲーム展開になるよう、うまく調整するのに手間取りました。

編▒軸ずらしはスピーディーでいいですよね。真横移動とか回り込み移動とか。

伊津野▒ほかのゲームでの軸ずらしに納得がいってなかったので、〝サッ、サッ〟と移動できるように時間かけて調整しました。

背景にもこだわった入魂のCG

編▒２Ｄのゲームと３Ｄのゲームでは、グラフィック作成に関して、何か違うところはありましたか？

秋山▒２Ｄゲームは画面で見て確認しながら作ることができたからわりと楽だったんですよ。拡大縮小を使ったゲームも、ほとんどありませんでしたし。でも、３Ｄゲームとなると、キャラクターや背景がつねに拡大縮小しています。拡大するとドットが大きくなりすぎるし、縮小するとつぶれたりする。そういうのは納得いきませんですしね。グラフィック担当の人はいろいろ試行錯誤してたみたいです。開発の後半に入って、やっと３Ｄはこんなもんだなとわかってきて、なんとか形にすることができました。

編▒でも、基本的には３Ｄでワイヤーフレームを作ってから、キャラクターに絵を貼っていったんですよね。その絵を張る作業を何回も何回もやり直したということですか？

インタビューに答えてくれた開発者の面々

青木克巳 氏

所　属：開発本部プロデューサーグループ
職　種：プロデューサー
担　当：世界観設定、ゲーム全体の進行管理、金勘定
代表作：ひ・み・つ
近　況：ポリゴン畑一筋の三十路男。あー、海外逃亡がしたいよー。

伊津野英明 氏

所　属：開発本部第四グループ
職　種：ゲーム企画
担　当：コンシューマー版メイン企画
代表作：『ストリートファイターZERO』
近　況：現在、次期ポリゴンゲームを鋭意制作中。胃薬を飲むのが趣味。

池田陽一郎 氏

所　属：開発本部第四グループ
職　種：ゲーム企画
担　当：アーケード版メイン企画
代表作：『クイズ殿様の野望２』、『19XX』
近　況：クイズ、シューティングとやってきて、次はどのジャンル？

秋山幸平 氏

所　属：開発本部第一グループ３Ｄチーム
職　種：プログラマー
担　当：ステージ、効果、ゲレルト系キャラ、キャラデザイン関係
代表作：『ブロックブロック』、『わいわいどらっぴ』
近　況：カプコンに勤務してるのに2D格闘が苦手。某ゲームでは〝漁師〟使い。

鈴木守道 氏

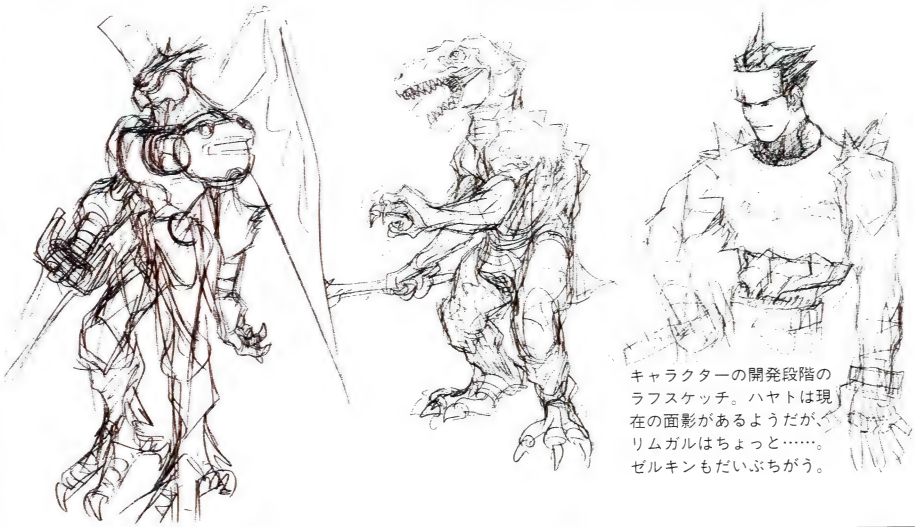
所　属：開発本部第一グループ３Ｄチーム
職　種：プログラマー
担　当：プレーヤーシステムのメイン部分
代表作：『ヴァンパイア』シリーズ、『X−MEN』
近　況：最近はもっぱら『バーチャ３』。やっぱり３Ｄはいいよね。

◆開発者のみなさんは、すでに次のゲームの開発にかかっているとのこと。忙しそう！

秋山■そうですね。これはテクスチャーといわれてる部分ですけど。
ファミ通■あ、そうそう。テクスチャーマッピングなんていいますよね。
青木■たとえば、ステージ1、エレベーターの面なんかは3回くらい作り直しました。
編■そうなんですか。ステージを作り直すっていうのはめずらしいですね。ステージの話が出たついでにお聞きしたいんですが、ステージ2のネオンは何か意味があるのですか？
考えたんですが、元ネタがわからなくて……。
青木■〝プラズマソード・ザ・ムービー〟と光っているネオンがあるんですが、それはこのゲームの開発中のタイトルなんです。
伊津野■〝ザ・ムービー〟は違うぞ！　〝プラズマソード〟が正解です(笑)。

カッパはいったい何者？

編■最近のカプコンのゲームは、続編物やアニメに登場するキャラクターを使っていたものが多いですよね。でも、『スタグラ』は全員がオリジナル。12人のキャラクターを作っていった際のコンセプトをお聞かせください。
青木■ハヤトは主人公ですから、味付けとしては『ストII』のリュウ、ケン風。いわゆる、スタンダードキャラクターというやつです。
ほかのキャラクターのデザインは、ノリで決めてしまったというところがけっこうありました。全部人間というのはおもしろくないんで、変わった奴を入れようと。
編■ああ、いかにも宇宙人的なキャラクターが多くておもしろいですね。
青木■キャラの技の特徴として、空中にいるキャラクターがいるとおもしろいなと。空中だったら鳥。こういう感じでキャラクターのイメージが決まっていきました。あとから気がついたら人間がほとんどいなかったんですよ。いまになってときどき思うんですが、も



キャラクターの開発段階のラフスケッチ。ハヤトは現在の面影があるようだが、リムガルはちょっと……。ゼルキンもだいぶちがう。

う少し女の子増やせばよかったかなと(笑)。

PS版はアーケード版の完全移植！

編■ではそろそろ、PS版のお話を。PSへの移植はスムーズにいきましたか？

池田■PSへの移植は完璧で、アーケード版そのまんまです。

青木■一部絵のサイズが変わってるところはありますが、ゲーム性は変わっていません。

編■あらかじめアーケード版を作るときから、PSに移植することを考えていたとか？

青木■PSと互換性のある基盤ですから、当然考えます。互換基盤を使ったゲームの良いところは、やはりほかのゲームに比べると移植のスピードが速いことですね。

編■ほかのハードに移植する予定は？　たとえばサターンとか。

青木■サターンは無理でしょうね。というのも、『スタグラ』はグラフィックに半透明の処理をしてるところが多いんですよ。サターンには半透明の機能がついていないんで、移植するのはキビシイですね。

編■『スタグラ』したい人はPS買えということですね。では、最後にプレーヤーのみなさんへひと言ずつメッセージをお願いします。

↑独特の雰囲気を持つ「スタグラ」だが、某海外SF映画の影響も少なからずあるとか……。

青木■とっつきは悪いですけど、やればやるほどおもしろくなってくるゲームなんで、みなさんやりこんでください。変なキャラクター多いですけど……。

伊津野■兄弟とか友達とプレーして手の内が読める域まで達するとスッゴク楽しいですよ。

池田■『スタグラ』をやり込んで、エピソード2が出ることを希望してください。

秋山■今後のカプコンの3Dにぜひとも期待してください。

鈴木■カプコンのインターネットに『スタグラ』のことが載っているのでアクセスしてね。

編■どうもありがとうございました。

こちらは色をつけたもの。もちろん、なかにはボツになったものもあるぞ。サターンやビルシュタインがずいぶんヘンだが、これはこれでイカス感じ。ジューンはちょっと子供っぽいかな。それにしてもゲレルトがシブい。

スターグラディエイター パーフェクトガイドブック
大宇宙格闘指南書

1996年11月29日　初版発行

発行人	廣瀬禎彦
編集人	浜村弘一
編集長	野田　稔
副編集長	鈴木弘明
発行	株式会社アスキー
発行所	株式会社アスペクト
	〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
	☎03-5351-8191
企画・編集	月刊ファミ通ブロス編集部
	(担当：新本浩一郎、中尾剛志)
構成・執筆	松崎雄一郎
	ABAえもん
デザイン	深山典子
デザイン監修	山田康幸(月刊ファミ通ブロス編集部)
出版業務	中尾敬子
印刷	図書印刷株式会社

本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について(ソフトウェア及びプログラムを含む)、株式会社アスペクトからの文書による承諾を得すに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

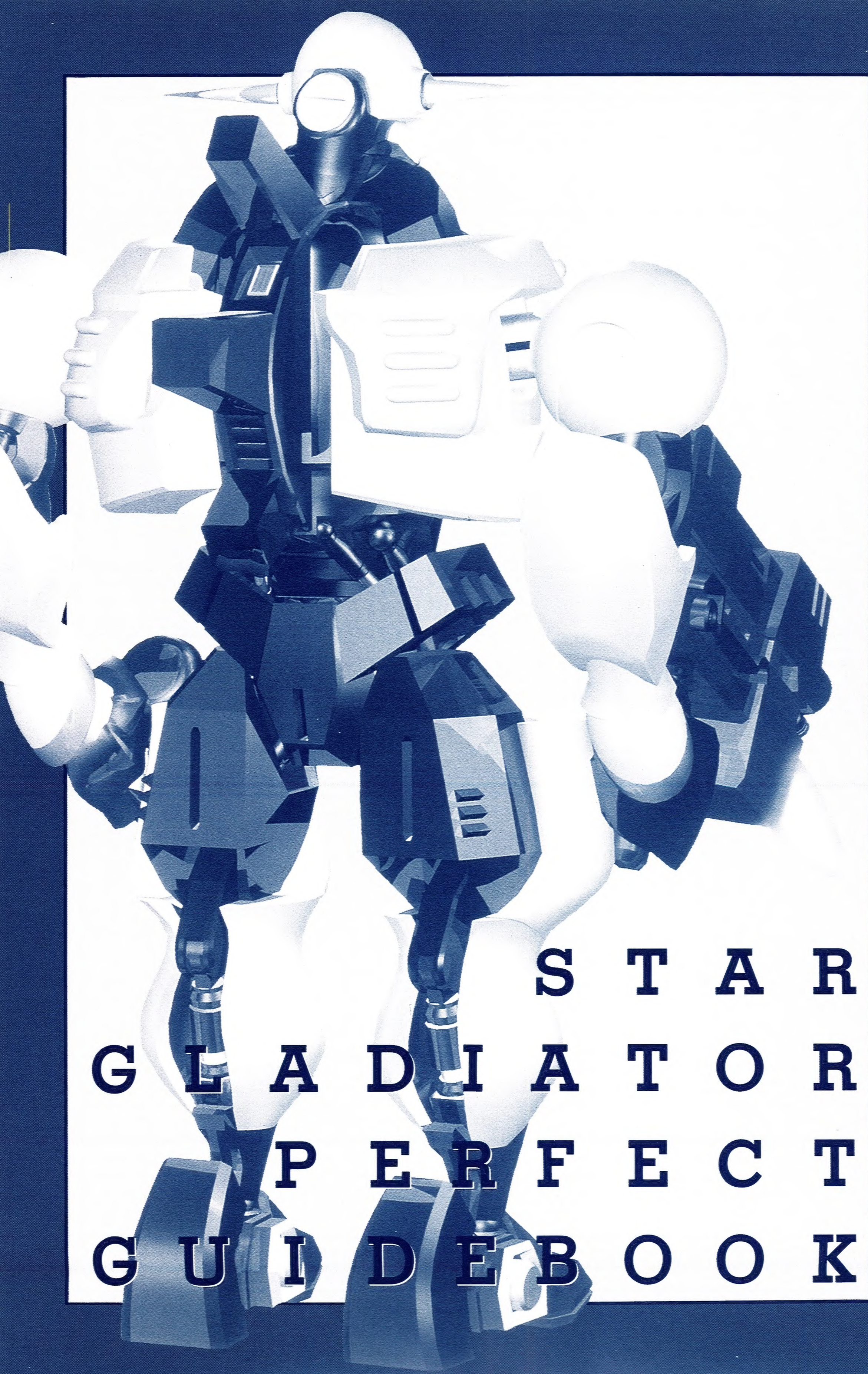
本書の内容についてのご質問は、祝日を除く毎週火曜日から木曜日までの、午後2時から午後4時までの間に、電話番号03-5351-8223で受け付けています。

■ゲームの内容に関するご質問についてはお答えできませんので、あらかじめご了承下さい。

C CAPCOM CO.,LTD
C 1996 ASCII

定価はカバーに表示してあります。
ISBN4-89366-610-X
●1188916

Printed in Japan



STAR GLADIATOR PERFECT GUIDEBOOK

アスペクト既刊案内

ファミ通編集部責任編集のゲーム攻略本

真・女神転生デビルサマナー公式ガイドブック・ベーシック――1100円
真・女神転生デビルサマナー公式ガイドブック・ファイナル――980円
真・女神転生デビルサマナーのすべて――1280円
ファイアーエムブレム聖戦の系譜　聖なる書――1500円
ファイアーエムブレム聖戦の系譜　ファンSpecial――1200円
ファイティングバイパーズセガサターンマニュアル　BITING THE VIPERS/1―1300円
ファイティングバイパーズセガサターンマニュアル　BITING THE VIPERS/2―1100円
「ラストブロンクス／東京番外地」公式ガイドブック――1980円
ノエル　コンプリート　プレイヤーズバイブル――1200円
女神異聞録ペルソナのすべて――1100円
ウィザードリィ・外伝Ⅳ　胎魔の鼓動　公式ガイドブック――980円
「ラストブロンクス／東京番外地」公式コマンドブック――580円
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96　公式コマンドブック――580円
プレイステーション・サターン対応　ストリートファイターZERO2コマンドブック――580円
バーチャファイター3　コマンドブック――580円

月刊ファミ通ブロス攻略本シリーズ

ファイアーエムブレム聖戦の系譜 データブック　LOVE&WAR――680円
大貝獣物語Ⅱ　旅の手引き書　シェルドラドの思い出――680円
ストリートファイターZERO2　コンプリートガイドブック――680円
女神異聞録ペルソナ　手とり足とり公式ガイド――680円

ファミ通ゲーム文庫シリーズ

真・女神転生デビルサマナー外伝 鎮魂の哀歌　涼風 涼 著―540円
ファイティングバイパーズ 若きバイパーの誕生　沖持 冬 著―520円

ダービースタリオン96ゲーム攻略本

ダービースタリオン96ビギナーズガイド――580円
ダービースタリオン96公式パーフェクトガイド――1300円
ダービースタリオン96全書――1400円
ダービースタリオン96繁殖牝馬カタログ――1100円
ダービースタリオン96種牡馬カタログ――1500円

※価格はすべて税込みです。

ISBN4-89366-610-X

C0076 P1280E

9784893666109

1910076012809

アスペクト　定価1280円(本体価格1243円)

STAR GLADIATOR PERFECT GUIDEBOOK

ISBN4-89366-610-X

C0076 P1280E

9784893666109

1910076012809

アスペクト　定価1280円(本体価格1243円)

STAR GLADIATOR PERFECT GUIDEBOOK

ファミ通 スターグラディエイター パーフェクトガイドブック 大宇宙格闘指南書 ASPECT

STAR GLADIATOR

EPISODE:I FINAL CRUSADE

プレイステーション版

スターグラディエイター パーフェクトガイドブック

大宇宙格闘指南書

ファミ通 編集部責任編集